Физические

Физические Достоинства и Недостатки – это особенности немертвого тела персонажа, которые напрямую влияют на его возможности, но не выражаются через основные Атрибуты и Способности. В связи с этим не существует Недостатка «Плохой слух», поскольку он выражается через низкие значения Восприятия, как не существует и Достоинства «Кошачья ловкость», которое может быть выражено через высокие значения Ловкости и Атлетизма.

Неусыпное бдение (1, Недостаток)

Ваши глаза не закрываются. Никогда. Возможно, вы заглянули слишком глубоко в Бездну или удалили лепкой плоти веки для улучшения внимательности. Вероятно, эта особенность заставляет внимательных наблюдателей чувствовать себя неудобно (+1 к сложности дружественных социальных взаимодействий со всеми, кто сделает успешный бросок Восприятия +Бдительность по 8 сложности).
Players Guide To High Clans (2003)

Облик смерти (2, Недостаток)

Вы бледны и несёте клеймо смерти на лице, раскрывающих для всех суть вашего неживого состояния. Нельзя имитировать «вспышку жизни», которую могут проявлять другие каиниты, и ваш трупоподобный вид увеличивает сложность всех социальных бросков, кроме запугивания, на 1. Капподокийцы не могут приобрести этот Недостаток.
Players Guide To High Clans (2003)

Гниющая кровь (3, Недостаток)

Вы страдаете скрытой формой разложение, делающей вашу кожу чёрной, а вены – вздутыми, пока болезнь медленно пожирает неживую плоть. Вы не можете иметь Внешность выше 1и получаете 3 кубика непоглотимого летального урона при каждом пробуждении. Хотя ваше заболевание не является заразным, ваш заплесневелый лик делает другим каинитам не по себе, и накладывает те же социальные штрафы, что и проказа в цивилизованном мире, если только вы не прилагаете массу усилий, чтобы скрыть это. Этот Недостаток стоит только 1 очко для Носферату и других чудовищных вампиров.
Players Guide To High Clans (2003)

Плохое пищеварение (5, Недостаток)

Поколения королевского инцеста и минимальной деятельности в жизни оставил вас инвалидом в нежизни... Ваше немощное телосложение имеет множество осложнений при питание человеческой или звериной кровью, требуя выпить два пункта крови за каждый пункт, добавленный к Запасу Крови. Кровь каинитов по прежнему нормально питает вас, что может привести к запретной жажде Амаранта.
Players Guide To High Clans (2003)

Умственные

Умственные Достоинства и Недостатки частично определяют образ мышления и мировосприятие персонажа. Немалая часть этих особенностей выражается через Атрибуты и Способности, поэтому они не представлены в данном списке. Персонаж с железной волей просто обладает высокими значениями Силы воли, а не отдельным Достоинством.

Благородная надменность (1, Недостаток)
Вам неведомо существование без привилегий и богатства, что при жизни, что при не-жизни. Вы искренне верите во врожденное превосходство над смертными и отрепьем Низких Кланов, возможно, даже слишком сильно. Вы можете даже не думать о том, что ваши слуги могут представлять реальную угрозу. Таким образом, вы склонны к недооценке противников более низкого происхождения, и ваша надменность повышает на 2 сложность всех социальных бросков при взаимодействии с теми, которые воспринимаются как нижайшие по положению. Персонаж должен иметь, по крайней мере, две точки Статуса, чтобы взять этот Недостаток.
Players Guide To High Clans (2003)

Отсутствие вкуса (1, Недостаток)
Ваша эстетика противоречит нормам общества, или, возможно, вы действительно просто безвкусный кретин с притязания на класс. В любом случае, сложность социальных бросков с участием современных артистов или критиков, повышается на 1. Броски запугивания также страдают от этой меры наказания — вы безвкусны даже в искусстве страха.
Players Guide To High Clans (2003)

Свирепый изувер (2, Недостаток)
Вы питаете особую ненависть или презрение к определенному классу или сообществу смертных, скорее всего, к сброду крепостных и слуг. Сложность бросков на Безумие возрастает на 2 в окружении таких людей, и в Звере вы всегда атакуете их первыми.
Players Guide To High Clans (2003)

Восхищающийся красотой (3, Недостаток)
Ваше сверхъестественные восприятие и эстетичность находят красоту неестественно порабощающей. Всякий раз, когда вы слушаете музыку, наблюдаете произведение искусства или даже встречаете прекрасное лицо, соответствующие вашим вкусам, вы впадаете в подобное трансу состояние мечтательности до тех пор, пока объект не покинет зону видимости или слышимости или не закончится сцена. Вы не можете оторваться даже для того, чтобы защитить себя, хотя нападение и позволяет сделать новый бросок на сопротивление. Персонажи с этим Недостатком могут попытаться избежать или прервать помутнение с помощью броска Самоконтроля или Инстинктов (сложность 6). Тореодоры не могут приобрести этот Недостаток.
Players Guide To High Clans (2003)

Атрофированное сердце (4, Недостаток)

Вы выросли холодным и отдаленным, эмоционально отделённым от постоянно меняющегося мира вокруг вас. Вы, безусловно, понимаете добро и зло как философские концепции, но мораль вы уже не хоть с какими-то эмоциями. В результате сложность при проверках на дегенерацию повышается на 2. А повышение Сознательности, Убежденности и Дороги стоит на два больше. Истинные Брухи не могут приобрести этот Недостаток.
Players Guide To High Clans (2003)

Избирательная жажда (4, Недостаток)
Ваше аристократическое нёбо предпочитает вкус определенного "купажа", презрительно пренебрегая другими оттенками. Мы можете предпочитать деликатный нектар юных девственниц, грубоватый привкус северян или привкус набожности в венах священника. Вне зависимости от вкусов, вы можете питаться лишь из смертных, отвечающих нужным критериям. Вся прочая кровь кажется вам грязной и противной, и вас немедленно вытошнит ею, словно еду смертных, даже в муках безумия. Но даже ваш взыскательный вкус находит кровь каинитов сладкой на вкус, вне зависимости от источника. Вентру не могут брать этот Недостаток.
Players Guide To High Clans (2003)

Выродок (Переменная стоимость, Недостаток)
Вы уже начали свое падение в пасть Зверя. Снизьте стартовое значение вашей Дороги на точку за каждый пункт в Недостатке. Персонажи не могут начать со значением Дороги ниже их Сознательности\ Убежденности.
Players Guide To High Clans (2003)

Социальные
Социальные Достоинства и Недостатки – это те особенности биографии и мировоззрения вампира, которые влияют на его отношения с окружающими. Нередко эти особенности заставляют испытывать к персонажу уважение или презрение еще до знакомства с ним. По большей части Рассказчику достаточно выразить такое отношение при описании других персонажей. Если же требуется более точное поощрение или штраф, можно изменить сложность бросков на Социальные действия в ситуациях, когда Недостаток или Достоинство становятся значимыми. Как правило, сложность таких бросков увеличивается на стоимость Недостатка или уменьшается на стоимость Достоинства.

Влиятельный противник (1-5, Недостаток)
Ваш успех накликал на вас враждебность другого благородного каинита. Ваш соперник может открыто ненавидеть вас за реальные или воображаемые претензии или просто наслаждаться, унижая вас. Относитесь к этому противнику как к Врагу (Тёмные Века: Вампиры, стр. 306), разве что он имеет равный вам статус среди Проклятых и никогда не выступит против вас открыто. Раз так, вы не можете напасть на нее в открытую, не рискуя навлечь гнев Князя. Этот Недостаток стоит количество очков, равное Статусу персонажа. Персонажи без Статуса не могут приобретать этот Недостаток.

Players Guide To High Clans (2003)

Опозоривший Кровь (2, Недостаток)
Вы были Обращены в благородстве Высокого Клана. Вам дали власть и уважение по праву рождения – и вы подвели. Вы сейчас полагаетесь на отрепье Низких Кланов, если вовсе полагаетесь. В итоге, вы можете вернуться ко двору, но искупление не дастся легко. Вы должны трудиться в два раза усердней, чтобы искупить прошлую ошибку. Очевидно, что вы не можете начинать играть с любым значением Статуса.
Players Guide To High Clans (2003)

Сверхъестественные
Сверхъестественные Недостатки и Достоинства отражают капризную природу Проклятия Каина. Все вампиры пользуются определенными преимуществами и вынуждены мириться с некоторыми ограничениями, но каждый Каинит в чем-то уникален. Клановые особенности воплощают разницу, существовавшую между Патриархами и переданную ими потомкам.

Привязан к земле (4, Недостаток)
Вы чувствуете глубокую мистическую связь с землей и должны отдыхать в окружении двух или более горстей земли из места, имеющего для вас особое значение. Почва может быть с вашей родины или из вашей пустой могилы, в зависимости от вашей привязанности. За каждый день отдыха без этой земли запас кубиков на все действия кумулятивно снижается вдвое, пока запас кубиков на все действия не достигнет 1. Этот Недостаток обычно распространен среди магов крови как результат проваленной магии, связывающих вампира с могилой, осквернённой ради компонента для ритуала или с зараженной почвой земель Купалы. Цимисхи не могут приобрести этот Недостаток.
Players Guide To High Clans (2003)

Жажда Каина (7, Недостаток)
Из-за возраста или слабости собственной крови, вы не получаете пищи из крови животных и смертных. Только витэ других каинитов поддерживать вас. Единственное преимущество такого голода в том, что вас не привлекает кровь людей, так как вы больше не рассматриваете их как пищу. Раз так, вид, запах или вкус человеческой крови никогда не повергнет вас в безумие. Если вы не крайне осторожны, ваша жажда неминуемо приведет вас к Клятвам Крови или запретной тяге к Амаранту.
Players Guide To High Clans (2003)

Физические
Физические Достоинства и Недостатки – это особенности немертвого тела персонажа, которые напрямую влияют на его возможности, но не выражаются через основные Атрибуты и Способности. В связи с этим не существует Недостатка «Плохой слух», поскольку он выражается через низкие значения Восприятия, как не существует и Достоинства «Кошачья ловкость», которое может быть выражено через высокие значения Ловкости и Атлетизма.

Контролируемая жажда (1, Достоинство)
Долгое время, проведенное среди смертных, притупило жажду вашего нёба. Сложность бросков Безумия при запахе, виде или вкусе крови -1. Вы не впадаете в Безумие при вкусе крови, если вы сыты; и наоборот, если ваш Запас Крови меньше четверти, вы теряете нормальную сложность (округляется в меньшую сторону).
Players Guide To High Clans (2003)

Кровавя раздутость (1-3, Достоинство)
Каким-то образом вы можете хранить в себе крови больше, чем позволяет ваше поколение. Вы напоминаете небольшую толстою сосиску, наполненную витэ, а ваша кожа натягивается и местами отваливается, когда вы полны. Каждая точка в этом Достоинстве позволяет вам впитывать на один пункт крови больше, чем позволяет ваше поколение. Вы можете поглощать больше крови, однако не можете тратить витэ быстрее, чем позволяет ваше поколение. Когда вы полностью заполнены, ваша кожа становиться красноватого цвета, и другие Каиниты могут учуять вашу кровь, которая проступает через поры (бросок Восприятие+ Бдительность со сложностью 7). Это может вызывать безумие у голодных вампиров.
Player's Guide to the Low Clans (2003)

Питающий язык (2, Достоинство)
Это достоинство дает Носферату хрящевой язык, при помощи которого он может питаться. Считается, что он происходит от Ларва и их потомства. Язык не может выдвигаться больше чем на 6 дюймов (15,24 см) изо рта, но он наносит непоглощаемые повреждения (как и в случае с укусом). В отличие от Поцелуя, этот способ питания крайне болезнен для жертвы. Это похоже на то, как гигантский комар вонзает свой острый хоботок в плоть и высасывает кровь настолько быстро, что сосуд может умереть.
Player's Guide to the Low Clans (2003)

Метка чистой крови (2, Достоинство)
У вас есть физический знак, возникший во время Становления, сродни родинки. Эта отметина - часть вашей родословной и помогает подтвердить права на власть и репутацию прародителя. Игроки должны совместно с Рассказчиком описать метку, будь это особый оттенок глаз, абсолютное обесцвечивание кожи или что-то более экзотическое. Все такие отметины в пределах естественных возможностей и/или их легко замаскировать, тем самым обеспечивая, что смертные сразу же не заподозрят в вас нежить. Хотя это Достоинство само по себе не имеет системы, вам труднее выдавать себя за кого-то еще и отметина может добавить вам статуса среди вампиров, узнающих отметину.
Players Guide To High Clans (2003)

Тренированный нюх (2, Достоинство)
Вы обладаете необъяснимой способностью чуять запах привлекающей или отталкивающей вас крови, даже пока она еще течет венах ничего не подозревающей жертвы. Это Достоинство полезно лишь Вентру и другим разборчивым в пище вампирам, например, с Недостатком

Разборчивость в добыче (Тёмные Века: Вампиры, с. 305) или Выборочная жажда (Тёмные Века: Вампиры, с. 205). Чтобы распознать кровь, нужно сделать рефлекторный бросок Восприятие +Бдительность (сложность 6), а также находиться достаточно близко, чтобы вдохнуть аромат цели – обычно, это около 3 метров. Распознание одиночной цели в толпе может потребовать второго броска Смекалки +Бдительности по сложности, определяемой Рассказчиком.
Players Guide To High Clans (2003)

Маска обывателя (2 или 3, Недостаток или Достоинство)
У вас нет лица, что вы могли бы назвать своим. Каждый закат вы пробуждаетесь с новым ликом, собранным из воспоминаний и воображения. Привлекательность и половая принадлежность остаются постоянными, но этнические и личные особенности постоянно изменяются. Вы можете использовать Текучий облик и зеркало или другие светоотражающие поверхности для восстановления истинного лица по памяти, но это требует, по меньшей мере, 3 успеха на сложности 8, чтобы сделать вас узнаваемым, и 5 успехов на безупречную копию. Персонаж должен иметь по крайней мере 1 точку Изменчивости для приобретения этого Недостатка. Хотя это обычно считается недостатком для вампиров, сосредоточенных на признании и репутации, оно может считаться и Достоинством для Извергов, бегущих от мстительных сиров или охотников на ведьм.
Players Guide To High Clans (2003)

Умственные
Умственные Достоинства и Недостатки частично определяют образ мышления и мировосприятие персонажа. Немалая часть этих особенностей выражается через Атрибуты и Способности, поэтому они не представлены в данном списке. Персонаж с железной волей просто обладает высокими значениями Силы воли, а не отдельным Достоинством.

Одарённый (1, Достоинство)
Вы особо одарены в одной Способности. Может быть, вы поэт невероятной известности или мастер лепки плоти. В выбранной вами Способности сложность снижается на 2. Персонажи могут брать это Достоинство больше одного раза, но Рассказчик волен запрещать выбор некоторых Способностей, выглядящий слишком сильным или несбалансированным, особенно для боевых Способностей.
Players Guide To High Clans (2003)

Направленная ярость (1, Достоинство)
Вы частично превозмогаете кровавую ярость клана, сосредотачивая ярость Зверя. Выберите одно из состояний Безумия из списка (Тёмные Века: Вампиры, с. 265). Когда вы сталкиваетесь с этой провокацией, вы автоматически впадаете в Безумие. Однако вы не страдаете от обычных сложностей этого состояния. Рассказчик должен утвердить выбранное условие. Только Брухи и другие вампиры, страдающие похожими штрафами на Безумие, могут выбрать это Достоинство.
Players Guide To High Clans (2003)

Львиное сердце (1, Достоинство)
В момент великого кризиса вы можете призвать к чести и благородству, чтобы укрепить свою решимость. Один раз за историю вы можете потратить пункт Воли, чтобы на сцену заменить значением Дороги Смелость и Самоконтроль\Инстинкты. Персонажи, придерживающиеся Дорог, не поощряющих героизм и мужество, не приобретают или сохраняют это Достоинство, особенно на Дороге Греха (хотя последователей Via Adversarius может обладать этим Достоинством; см. Дорогу Греха для получения большей информации).
Players Guide To High Clans (2003)

Искусный мечтатель (2, Достоинство)
Вы непревзойденный художник в душе. Сложность любого броска на создание чего-то нового снижается на 1. Это может быть бросок как Выразительности, так и Ремесла, и даже разработка новой тактики или метода пыток. И наоборот, сложность возрастает на 1 при бросках рутинных или неквалифицированных задачах. Вы плохо подходят для такого труда, и, безусловно, каждый должен видеть, что вы выше чернорабочего!
Players Guide To High Clans (2003)

Очистительная ярость (2, Достоинство)
Вынужденные играть роль цивилизованного монстра, вы находите в периодических вспышках ярости утешение и силу. По завершении любого Безумия совершите бросок Смелости (сложность 5). Каждый успех восстанавливает один пункт Воли, вплоть до обычного максимума. Вампиры с этим Достоинством по-прежнему деградируют из-за Безумия, если в гневе нарушили принципы Дороги.
Players Guide To High Clans (2003)

Дотошный планировщик (2, Достоинство)
Вы нечеловечески тщательно подготавливаетесь, взвешивая непредвиденные обстоятельства и каждый вариант развития событий с холодной, расчетливой точностью. Вам можете заменить Смекалку Интеллектом в любой ситуации, где ваша самоотверженность может помешать оказаться захваченным врасплох или неподготовленным. Рассказчику иногда следует давать советы, как при Достоинстве Здравый смысл (Тёмные Века: Вампиры, с. 305).
Players Guide To High Clans (2003)

Одержимый ученый (2, Достоинство)
У вас есть особое пристрастие, движущее вашим существованием, будь оно эзотерическим, как смерть или вампиризм, или прозаическим, как тактика шахмат. Необходимо иметь одну специализацию в Способности (обычно в Познание, хотя иногда в Навыках), что будет образовывать суть одержимости... Для бросков, связанных с этой специализацией, сложность снижается на 3 в дополнение к обычным бонусам (до минимальной сложности 3). Ваша мания смущает тех, кто не разделяет эту одержимость, и добавляет 1 сложности к большинству социальных бросков с людьми, которые наблюдал ваши потакания своему хобби. Рассказчик свободен запретить любые одержимости, кажущиеся ему слишком сильными или несбалансированными для его игры

Players Guide To High Clans (2003)

Тренированный глаз (3, Достоинство)
Потратив один пункт Крови и одно очко Воли, и успешно выполнив бросок Воли (сложность 6), вы можете заставить свой третий глаз закрыться на всю сцену. Он не подведет вас, вне зависимости от того, какой силой Валерена вы воспользуетесь. Другие Салюбри могут относиться к вам с подозрением или завистью, если узнают о вашем необычном даре. Только вампиры с двумя или более точками в Валерене могут взять это Достоинство.
Players Guide To High Clans (2003)

Хорошее образование (3, Достоинство)
С помощью обучения в монастыре или конкретных королевских учителей , вы стали одним из немногих счастливчиков, получивших лучшее образование в классических, естественных и богословских науках… Каждый раз, когда от вас требуется бросок на познания, которых у вас нет, вы можете его совершить со сложностью на 1 больше, как если бы это был отсутствующий Навык. Персонаж должен иметь по крайней мере три точки в академических познаниях для приобретения этого Достоинства.
Players Guide To High Clans (2003)

Железная воля (5, Достоинство)
Ваш разум как крепость, провоцируя нарушителей башнями из эго и стенами из чистой воли. Любые попытки воздействовать на вас Доминированием или другие магические способом воздействовать на разум идет со сложностью +2. Персонаж должен иметь Силу Воли 8+, чтоыб приобрести и сохранить это Достоинство.
Players Guide To High Clans (2003)

Толстокожий (5, Достоинство)
Вы полностью контролируете свои эмоции и неестественно осознание свое состояние. Все броски с целью повлиять на вас Присутствием или иным мистическим образом изменить эмоции идут со сложностью +2. Только персонажи с самоконтролем 4+ и волей 6+ могут приобрести или сохранять преимущества этого Достоинства.
Players Guide To High Clans (2003)

Социальные
Социальные Достоинства и Недостатки – это те особенности биографии и мировоззрения вампира, которые влияют на его отношения с окружающими. Нередко эти особенности заставляют испытывать к персонажу уважение или презрение еще до знакомства с ним. По большей части Рассказчику достаточно выразить такое отношение при описании других персонажей. Если же требуется более точное поощрение или штраф, можно изменить сложность бросков на Социальные действия в ситуациях, когда Недостаток или Достоинство становятся значимыми. Как правило, сложность таких бросков увеличивается на стоимость Недостатка или уменьшается на стоимость Достоинства.

Мастер протокола (1, Достоинство)
Ваш сир или другой наставник тщательно обучал вас большинству форм этикета, даже обычаям за пределами ваших культуры и времени. Вероятно, вы знаете подходящее приветствие для римского сенатора или поклон, предназначенный халифу так же, как и правильные обращения в вашем королевстве. Раз так, вы можете выучить столько специализаций Этикета, сколько будет сама вашего Интеллекта+ Этикета, и вы снижаете трудность на 1 во всех бросках Этикета, включающих эти специализации.
Players Guide To High Clans (2003)

Секреты (1-5, Достоинство)
Вам известно нечто важное – вероятно то, что вам не следует знать. Вы можете использовать эту тайну для шантажа или просто отложить ее в сторону, чтобы использовать в будущие ночи. Значение Достоинства определяет, насколько важен и детален известный вам секрет. Секрет на одно очко может быть подтверждением наличия шпиона из двора враждебного вампира (без знаний конкретной личности шпиона). Пять очков значат, что вам известно, что шпион никто иной как сам Князь, вернее сказать, измененный лепкой плоти доппельгангер, созданный Цимисхами для дестабилизации двора перед их вторжением. Игрок должен вместе с Рассказчиком придумать секрет, или же просто доверить Рассказчику выбрать тайну согласно истории. Как всегда, рассказчик волен не допускать секреты, не приспособленные к его играм. Запомните, что это Достоинство также может включать секреты Клана, вроде места сна Старейшины в торпоре или подробности колдовского ритуала, известного выбранной линии крови.
Players Guide To High Clans (2003)

Непрерывная линия (1 или 2, Достоинство)
Вы можете идеально пересказать вашу родословную вплоть до Допотопного прародителя. Если это Достоинство стоит лишь одно очко, благородные каиниты примут ваше декларацию, и отнесутся к вам благосклонней, как к истинному хранителю Традиций. Если это Достоинство стоит два очка, ваша родословная достаточно престижна, что даёт дополнительную точку в Статусе, остающуюся у вас до тех пор, пока ваши прямые предки не отрекутся от вас. Даже если вы ошибетесь и потеряете лицо, у вас все равно останется как минимум одна точка в Статусе из-за права рождения.

players Guide To High Clans (2003)

Бывший гуль (3, Достоинство)
Вы провели некое количество лет как гуль, прежде чем получить Становление. Раз так, вы лучше понимаете сообщество каинитов и силы Крови. Сложность всех бросков, включающих такую информацию, снижается на 2. В дополнение вы можете приобрести Могущество за стартовые очки на распределение Дисциплин, хотя оно и не приравнивается к клановой Дисциплине, если только Могущество не является таковой автоматом.
Players Guide To High Clans (2003)

Легендарное достижение (3, Достоинство)
Когда в прошлом вы проявили чудеса смекалки и сделали что-то, что превратило вас в бессмертную легенду. Возможно, вы замаскировались под самого Папу или убедили Ласомбра, что у него есть отражение, которое выглядит в точности как вы. В любом случае то, что вы сделали, внесло вас в анналы истории клана, и эта легенда, скорее всего, не умрет, пока будете существовать вы. В результате вы получаете два дополнительных кубика при общении с другими Носферату, когда дело касается статуса (Запугивание, Лидерство и т. д.). К сожалению, обо всех ваших других действиях и подвигах будут так же будут судить по этому великому достижению. Все, что вы сделаете, могут сравнить с этим моментом величия, а молодые Носферату будут постоянно состязаться с вами, чтобы превзойти вас.
Player's Guide to the Low Clans (2003)

Хорошо известный (Неопределенная цена, Достоинство)
Слава о ваших подвигах и родословной распространилась по обществу Проклятых. В итоге, ваш статус распространяется на несколько дополнительных городов, чье число равно количеству очков в это Достоинстве. Если вы провалите какую-либо задачу или потеряете благосклонность Князя, слухи об этом позоре распространятся также быстро. Слава всегда ненадежна. Персонажи должны иметь как минимум одну точку в Статусе, чтобы приобрести это Достоинство.
Players Guide To High Clans (2003)

Сверхъестественные
Сверхъестественные Недостатки и Достоинства отражают капризную природу Проклятия Каина. Все вампиры пользуются определенными преимуществами и вынуждены мириться с некоторыми ограничениями, но каждый Каинит в чем-то уникален. Клановые особенности воплощают разницу, существовавшую между Патриархами и переданную ими потомкам.

Сладкая кровь (1, Достоинство)
Ваша кровь на вкус – как лучшее вино, сладкое и крепкое, без малейшего признака соленого или металлического привкуса. Так что вы можете прятать кровь в кубке или кормить гулей, не раскрывая истинной природы их тяги.
Players Guide To High Clans (2003)

Темновиденье (2, Достоинство или Недостаток)
По своей воле вы можете поменять местами значение света и тьмы для глаз. Это требует хода концентрации и успешного броска Восприятие + Бдительность (сложность 7). Активировав Темновиденье, вы сможете видеть в кромешной тьме, будто бы она ярко и равномерно освещена, в то время как факела создают излучение, затмевающее восприятие на манер тьмы, мешающей обычному зрению. Распознание цветов также переворачивается, придавая миру сюрреалистические оттенки без вмешательства вашей способности различать тона. Все штрафы неполный тьмы заменяются на штрафы от слабого освещения, а абсолютная пустота солнечного света или аналогичное яркое излучение ослепляет вас (и сжигает в случае с солнечным светом).

Достоинство не позволяет видеть сквозь мистические тени, вроде созданных Властью над Тенью. В качестве Недостатка, ваше Темновиденье постоянно; вы никогда больше не увидите вселенную так, как видит ее человеческое зрение.
Players Guide To High Clans (2003)

Личная аура (2, Достоинство)
Вы не создаете ауру, ассоциирующуюся с вашей дорогой. Вместо этого, ваша аура отражает более глубокие аспекты вашей Натуры или личности. Вы можете выбрать ауру, ассоциирующуюся с любой дорогой или создать собственную (по решению Рассказчика), высчитав модификатор аур согласно постоянной Силе Воли.
Players Guide To High Clans (2003)

Посвящающий поцелуй (2, Достоинство)
Ваши губы обладают оттенком алых роз или прекрасного вина. Когда вы целуете кого-то, то оставляете привкус сладкого витэ. Выделяемой крови недостаточно, чтобы создать гуля или стать регнантом, но всё-таки вы можете тайно наложить Клятву Крови, если поцелуете в губы или коснетесь губами открытой раны. Требуется бросок Восприятия + Бдительности (сложность 8), чтобы распознать тонкий вкус вашей крови.
Players Guide To High Clans (2003)

Одаренный в Дисциплине (5, Достоинство)
Вы особо одарены в использовании одной из клановых Дисциплин. Сложность использования любого уровня этой Дисциплины снижается на 1, но это Достоинство никогда не может понизить сложность любых бросков ниже 4. Персонажи могут взять это Достоинство лишь единожды и не получают пользы от него при использовании комбинированных Дисциплин. Одаренные в Колдовстве или иных формах магии крови понижают сложность для всех Путей и ритуалов. Одаренным во Власти над Тенью также легче проводить ритуалы Бездны.
Players Guide To High Clans (2003)

Плоть Прометея (5, Достоинство)
Ваша плоть идёт рябью и формируется по вашей сверхъестественной воле, почти что раньше, чем вы вызовете изменения. Сложность использования любых способностей Изменчивости на себя на 2 ниже, и вы можете использовать Дисциплину рефлекторно с полным запасом кубиков, пока предпринимаете другие действия. Силы, требующие несколько ходов для завершения, все еще занимают обычное время – изменения просто происходят без осознанного управления. И как заключительное преимущество, вам не нужно физически ваять себя для использования первых трех уровней Изменчивости, так как ваша плоть движется и выступает в желаемую форму. Только персонажи как минимум с одной точкой в Изменчивости могут приобрести это Достоинство.
Players Guide To High Clans (2003)

Чистая кровь (5, Достоинство)
Проклятье Каина сильно в ваших венах. Вы можете тратить ан пункт крови в ход больше, чем позволяет ваше поколение. Вы выглядите особо бледно и бесцветно при Взгляде в душу (название Восприятия Аур в DA:V – прим. перевод.) и до сих пор чудно полным жизнью. Players Guide To High Clans (2003)

Девять жизней (6, Достоинство)
Судьба даровала вам возможность оказаться на грани Окончательной Смерти и все же уцелеть. Если в результате броска персонаж гибнет, вы можете перебросить кубики. Если повторный бросок оказывается успешным, вы выживаете – и тратите одну из девяти жизней. Если же повторный бросок также заканчивается неудачей, кубики можно перебросить еще раз, и так до тех пор, пока бросок не окажется удачным или пока не будут израсходованы все девять жизней. Рассказчик должен внимательно следить за тем, сколько жизней осталось у персонажа.

Дары зверя
(Variable Merit затрат) Ваш Зверь имеет ужасный осознание и власть все свои собственные, которая возникает, когда его гнев или страх обгоняет вас. Вы можете выбрать дополнительные Traits что проявляется только во время исступления или Rötschreck, а утвержденным Рассказчика. Такая стоимость Beast Черты характера два меньше бонусных очков, чем обычно, к минимуму стоимость 1, и должен быть инстинктивной или физическими природа. В случае Дисциплины, только физическое
Дисциплины разрешены (Стремительность, Стойкости или Могущество), даже если они не связаны, как правило с вашего клана. Зверь Черты характера являются накопительными с нормальные черты, хотя они не могут превышать поколений лимиты. Дополнительное Животное Черты характера не может быть приобрели или увеличен с опытом работы. Например, Тореадор Юстиния, как правило, тихий и сдержанный. Когда его дремлющий зверь просыпается, Однако, его скорость и убийства доблесть обладают его.
Он получает дополнительную точку проворства и ловкости и три точки из Brawl. Общая стоимость Заслуги 10 бонусных очков (7 - 2 для Стремительность, 5 -
2 для беглости, и 2 - 2, минимум 1 для каждого пятнышко Brawl).

Анимируйте Shadow (3-пт. Изьян)
Ваша тень имеет причудливую нежизнь своей собственной, достигнув с когтями, чтобы понять тени кружающих вас в пародии кормления или развевающейся к демонической миной, когда бешенство угрожает настигнет вас. Некоторые Ласомбра считают, это проклятие огорчает только те, кто вникать слишком глубоко в мистицизм Бездны; другие приписывают это адская пакты, гнев Божий или позорным отсутствие самоконтроль. Несмотря на это, вы теряете две кости со всех Социальные ролики с другой Ласомбра, которые знают вашей проблема. Этот Изьян иногда проявляется среди вампиры, которые не

принадлежат к клана Теней, но такие проклятые лица, неизменно исчезают при загадочных обстоятельствах, возможно, поглотила их собственной чуждой темноте.

Рука Аид (5-пт. Изьян)
Вы источают духовную гниль смерти. Насекомые умереть, если они летят слишком рядом с вами, в то время как большинство маленьких растений высыхать и умереть в ноге вашего присутствия. Даже большие деревья берут на гнили в местах, которые вы ощупь.
Более крупные животные, включая человека, страдают один уровень летального повреждения за каждый час они проводят в тесном близость к вам. Такое повреждение не имеет никаких внешних знак, проявляющееся как необъяснимый слабость. Эта Nepenthe также устанавливает смертных и даже вампиры болен легкость, добавляя 1 к сложности всех социальных закатывает не с участием запугиванию. В отличие от Изья Прикосновение Frost (Dark Ages:. Вампир p 309), вы действительно оставить полосу высушенной травы и листьев, как вы проходить. Каппадокийцы может занять этот изъян в месте их нормальный клан проклятие, и в этом случае они получают только две точки и страдают их обычные социальные трудности, но может безрассудно показать "прилив жизни", если они такое желание. Каппадокийцы, которые принимают этот изъян в дополнением к их родового проклятия получить обычный номер бонусных очков и совокупно сумма их Социальные штрафы, добавляя +2 к сложности всех Социальные валки, не связанных с запугиванием.

Тайное (от 1 до 5 пт. Merit)
Вы мистически непознаваемое, застилал от извещение и запись капризами обстоятельств
и незаинтересованность. Те, кто видит вас редко заботятся Достаточно вспомнить позже. Для каждой точки инвестированы в эту заслугу, вычесть один кубик из любого кости бассейна используется активно искать для Вас (как правило, Восприятие и / или исследование). Будучи анонимным не то же самое, как будучи невидимым, тем не менее, и Arcane не помогает в скрытом рулонах или другой активные попытки скрыть. Символы с Influence или состояние не может приобрести Arcane или наоборот, и Arcane также может доказать ущерба другим Фон. Наставники также могут потерять интерес к
Тайное ученик, например. Эта Merit реже среди членов о статусе совести Высокие кланы, чем среди низкой, хотя и непропорционально количество истинного Бруха владеть ею (который заставляет некоторых задаться вопросом, сколько Мудрецы действительно существуют). Считается, что вмешательство со временем может сделать само время забыть о посягающий.

Geasa (от 1 до 5-пт. Дефектоскоп)
Мощный магический существо - маг, A FAE Благородный или, возможно, древний колдун кровь – есть поставил вас под пакт, как связывание, как кровь присяга. Вместо того, чтобы командовать вашей обожание, ваш geasa заставляет вас выполнять или избегать пределенных действия чтобы какое-нибудь бедствие постигнет вас. Тяжесть от следствия и легкости сохраняя условия пакта определяют

рейтинг изъян. В какой-то момент, вы не должны питаться членов конкретной благородной семьи или же носить знаки вашего предательства, как кипит на вашей бессмертной лице. За пять очков, вы должны оставаться в удаленном лес или солнце найдет вас везде, где вы спите независимо от того, насколько глубоко или потемнела ваше логово. В виде всегда, Рассказчик имеет последнее слово в любой Geasa, включая маловероятном возможность его удаление. Игроки должны работать в тесном контакте с Рассказчик развивать Geasa, которые создают историю крючки вместо того, чтобы скрывать причуды, выбранный для
пару дополнительных бонусных очков.

Предвестник Бездны (5-пт. Изьян)
Вы проводник предвечной тьмы из вне, огни гаснут в вашем пристутвии, ваши прикосновении холодны а тени танцют на краю видимости в вашем пристутсвии. Ваш игрок должен свернуть свой рейтинг Obtenebration против замачивания трудности любое мирское пламя в течение двух ярдов о вас. Этот бросок рефлексивно и обязательным, и успех гасит пламя. Дополнительно применются эффекты изьянов Жуткое пристутсвие и Ледяное прикосновение (Dark Ages: Vampire C. 308-9.). Изьян передает одно Преимущество: ваше неестественое состояние уменьшает сложность всех бросков запугивания на 3до минимальной сложности 4. Персонажи должны иметь по крайней мере одну точку из Власти над тенью что бюы приобоести этот изъян

гейс (от 1 до 5-пт. Изьян)
Вы чем то неугодили фее, магу или лютому магу крови и теперь у вас гейс, магическая принуждающая клятва. На первой точке это может быть заперт питания от определеной человеческой семьи на последней невозможность заходить в город. Точную форму и условия определяет рассказчик.

итуалы Тьмы
Нижеприведенные ритуалы не придерживаются тех же правил, что и другие формы Магии Крови, по большей части потому что они основаны на Дисциплине обычно не относящейся к формам колдовства.
Каиниты не могут изучать Абиссальные ритуалы рейтингом выше, чем их значение Власти над Тенью (Obtenebration) или Оккультизма (что ниже).
Более того, персонаж без специализации в Оккультизме - Абиссальный Мистицизм, должен иметь как минимум значение Оккультизма 3, что бы изучать эти ритуалы и это добавляет +1 к базовой сложностина проведение всех ритуалов.
Поскольку ритуалы в совокупности представляют собой уникальную Дисциплину в себе, каждый стоит 3 очка опыта за уровень для изучения, или обычных свободных очков по правилам прописанным на стр. 175.
И наконец , большая часть этих ритуалов имеет побочные эффекты связанные с использованием соответствующей чуждой и губительной природы Абисса.

Ни при каких условиях Недостатки полученные в результате побочных эффектов не дают вознаграждения персонажу в виде бонусных или очков опыта.
Благодаря редкости Абиссального Мистицизма и замкнутости натур его практиков, имеется лишь небольшое количество его ритуалов в отличие от более мистических Disciplines. Так же, ужасающие последствия неудач ожидают небрежных мистиков,
от терзающих завихрений живых теней до одержимости чудовищными сущностями с иной стороны.
В заключение, что то несомненно плохое с чернотой в центре глаз каждого Мистика Абисса, как замечает каждый, что то, чего быть не должно.

Прокол мрака (Pierce the Murk)
Ритуал 1 уровня
Есть простой факт, что понимание недостатка невозможности видеть во тьме мешает наблюдению. Большая часть людей ошибочно принимают отсутствие ответов что могут быть найдены во тьме, но что просто потому что они не знают как и где смотреть.
Этот ритуал разрешает первый парадокс, перестраивая глаза Мистика так для изначальной тьмы точно они отказались от света.
Система: Мистик призывает Игру теней (Shadow Play) и концентрируется, фокусируясь на манипуляциях с тенями, что бы соткать их в сферу. Он удерживает эту неосязаемую сферу в одной руке и пристально взирает в ее глубины, пока игрок делает проверку Восприятие + Оккультизм (по сложности 8). Успех означает что вампир навсегда обретает достоинство Темновиденье (Darksight p. 206), в то время как провал так же навсегда наделяет мистика недостатком Темновиденье.
Неуспех означает, что каиниту не удалось понять этот урок, и он должен попробовать снова другой ночью.
Побочный эффект: Когда вампир использует Темновиденье полученное от этого ритуала его зрачки, явственно разрастаются сквозь радужку и белую часть глаза, заливая их чернильной темнотой. Те кто провалил этот ритуал приобретает залитые тьмой глаза до конца своей нежизни вместе с извращенным воспиятием.

Теневые руки, что служат (The Shadow of Hands That Serve)
Ритуал 1 уровня
Этот ритуал призывает меньшую сущность что обитает в Абиссе и предоставляет ей задание для существования в материальном мире как слуги Мистика, что призвал ее.
Подобные сущности не являются демонами или призраками или настоящими духами, но скорее чем то еще что не входит в постижение или классификацию.
Все что определено - они ненавидят свет, голодны до жизни и несут пагубные знания, что раскалывают разум любого кто действительно поймет их.
Так же сущности призванные благодаря этому ритуалу безвредны, они могут быть великолепными шпионами и тогда зовутся Глазами Аримана (Eyes of Ahriman).

Система: Вампир сминает и гасит свечу в своей руке, получая один уровень аггравированного урона и предпринимая немедленную проверку на Ротшрек (по сложности 4).
Если вампир сохраняет контроль над собой, то игрок предпринимае предпринимает проверку Интеллект + Оккультизм (по сложности 6). Провал этой проверки наносит дополнительный уровень непоглощаемых аггравированных повреждений.
Если проверка пройдена успешно, тем не менее вампир сжимает руку до тех пор пока кровь капает с его пальцев.
Кровь пачкает и выжигает в падении вьющиеся и расширяющиеся ужасающие тентакли из сворачивающегося в жгуты едкого дыма.
Когда кровь приземляется, раздается пронзительный крик боли и разверзаются на долю секунды врата в Абисс. Из этой трещины исторгается сфера из субстанции тени, размером с руку ребенка.
Когда вампир открывает и переворачивает свою горящую и кровоточащую ладонь, сфера подлетает к его руке и вылизывает ее начисто исторгая тентакли.
Создание переживает одну ночь за каждый успех полученный при проверке успешности проведения ритуала, после чего возвращается в Абисс.
До этого момента, оно служит вампиру выполняя его устные приказы без вопросов и не проявляя какого-либо воображения или страсти.
Оно может грубо обращаться с материальными существами картинками и впечатлениями но только при физическом контакте.
Версия этого же ритуала второго уровня, так же известна как Сердце, что бьется в Тишине - The Heart That Beats in Silence. Этот ритуал проводится так же, по тем же правилам, призывая сущность вдвое большую и владеющую большим мастерством во Власти над Тенью (Obtenebration), позволяющим сущности атаковать противников Мистика физически.
Вампир не может призвать больше сущностей при использовании этих ритуалов Теневых рук что служат и/или Сердец что бьются в Тишине, чем значение его Оккультизма.
Побочный эффект: Отсутствует.

ГЛАЗА АРИМАНА/СЕРДЦЕ ТИШИНЫ
(EYES OF AHRIMAN/ HEART OF SILENCE)
Атрибуты: Сила 1/2, Ловкость 5, Выносливость 1,
Обаяние 1, Манипулирование 3, Внешность 0,
Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 3
Способности: Бдительность 3, Атлетика 3, Драка 3, Уклонение 3, Запугивание 2, Скрытность 5 (In Shadows +1)
Дисциплины: Власть над Тенью 1/3 (Obtenebration)
Сила Воли: 3/5,
Уровни Здоровья: Соответствуют Силе Воли
Прочая информация: Параметры выделенные курсивом или после косой черты означают что они относятся к силам Сердца Тишины. Оба типа существ могут легко использовать силы Власти над Тенью своего уровня без траты крови, однако они должны тратить пункты Силы Воли вместо крови что бы увеличивать силы (как например удлинение тентаклей растущих благодаря Дланям Аримана (Arms of Ahriman).

Они могут летать на 30 ярдов в раунд и всегда пребывают в теневой форме, как в Tenebrous Avatar (Dark Ages: Vampire, p. 200). Они не получают штрафов пенальти по причине ран, но касание огня или солнечного света немедленно уничтожает этих созданий.
Коммуникация с материальным миром требует контакта и успешной проверки Силы Воли.
Каждый успех передает одну последовательность связных образов или одну эмоцию прямо в сознание цели.

Превращение Эссенции (Transubstantiation of Essence)
Ритуал 2 уровня
Заменяя свою проклятую кровь субстанцией Абисса, Мистик может поглощать теневую эссенцию для ускорения своего выздоровления.
System: Мистик проводит полный раунд в медитации; игрок же тратит один пункт Силы Воли и проводит проверку
Выносливость + Оккультизм (по сложности равной 8).
Провал наносит один уровень аггравированных повреждений.
За каждый успех вампир может потратить один Пункт Крови что бы вылечить два уровня ударных или летальных повреждений. В результате этого нечестивого лечения вампир может даже превысить обычный лимит своего поколения на трату крови.
Однако Абисс взымает долги. Когда бы ни питался вампир в следующий раз, Абисс поглощает то количество крови равное удвоенному вылеченному количеству уровней здоровья.
И никакая кровь не насытит вампира до тех пор, пока это цена не будет проплачена полностью.
Более того этот ритуал не может быть использован вновь до тех пор пока Абисс не получит причитающееся ему, и никогда - чаще раза в ночь.
Побочный эффект: Следы Абисса никогда полностью не покидают кровь вампира
после проведения этого ритуала.
В результате вите с тех пор обладает неестественно черным цветом. Этот эффект исключительно косметический, хотя мало чьи взоры не лишит душевного равновесия эбонитово-черные слезы плачущено мистика Абисса, сохраняя возможно ужасы что заставили его рыдать.

Принятие Крови Аримана (Drinking the Blood of Ahriman)
Ритуал 3 уровня
Совершая вытяжку эссенции Абисса из себя самого и смешивая ее со своей кровью, Мистик который знает этот ритуал может пройти ужасающую трансформацию.
System: Мистик призывает Ноктюрн //предположительно это 2 уровень Власти над тенью - Покров Ночи (Shroud of Night)// и режет свою руку ножом, что ни разу не ведал крови.
Неторопливо читая нараспев, Мистик стряхивает кровь в Ноктюрн притянутый своим голодом к ране. Тень сливается с рукой, и путешествуя по венам покрывает вампира целиком. Этот болезненный процесс занимает около получаса. На протяжении этого времени вампир получает -2 кубика на все действия из-за холодной агонии плавящей тело.

По окончании ритуала, игрок предпринимает проверку Манипулирование + Оккультизм (по сложности равной 8).
Неуспех означает что слияние прошло неуспешно и тень возвращается в Абисс.
Провал означает что тень выпивает один пункт крови за каждую единицу выпавшую при проверке до того как вернуться в Абисс.
Успех означает что кожа вампира становится значительно темнее и его глаза становятся невозможно черны тьмой Абисса.
Благодаря этому увеличиваются характеристика, Все Физические Атрибуты чье значение меньше чем значение его Власти над Тенью (Obtenebration) увеличиваются до соответствующего уровня владения этой дисциплиной. Все силы Власти над Тенью (Obtenebration powers) до третьего уровня получают –2 к сложности их использования, и цена в крови для роста и увеличения Arm of Ahriman уменьшается на половину (с округлением в большую сторону).
Усиленный таким образом вампир должен потратить количество пунктов крови при пробуждении каждой ночью, равное своему уровню владения Властью над Тенью.
Неуспех при оплате этого добавочного расхода крови незамедлительно отменяет трансформацию.
К тому же теневая форма вампира получает утроенный урон от солнечного света и его значение Внешности уменьшается на один пока ритуал действует.
Побочный эффект: Как только вампир проведет более следующих друг за другом дней в измененной форме, чем его самое высокое значение в максимальной Добродетели (Virtue), его кожа становится темной навсегда.
Это похоже на потемнение кожи старейших из Ассамитов и становится тем более выраженным чем чаще мистик проводит и поддерживает этот ритуал.

Призыв голодной тени (Calling the Hungry Shade)
Ритуал 3 уровня
увеличивая свои познания в Абиссе сверх Сердца что бьется в Тишине (The Heart That Beats in Silence), мистик который знает этот ритуал может породить реальную Голодную Тень (Hungry Shade) в круге из крови.
Подобные сущности непредсказуемо злоумышленны и возмущаются попытками заставить их служить.
Если они освобождаются от магии порабощающей их, они не приминут утащить ошибшегося каинита в Абисс или же немедленно разорвать на части.
Система: Мистик может провести этот ритуал в любой момент меж закатом и полночью. Для его начала, вампир встает в центр предназначенной для вызова зоны и делает порез на своей левой ладони.
После чего поворачиваясь против часовой стрелки в тишине, капающей с ладони кровью очерчивает круг. После чего выходит из круга, внимательно следя что бы более ни капли крови не попало вне его границ.
Затем он начинает шепотом призыв, по мере того как он двигается вокруг круга внутри возникает спираль ветра.

Множество мистиков Абисса которые знают этот ритуал могут ассистировать и обычно делают, двигаясь синхронно по кругу друг напротив друга.
Общее количество Мистиков принимающих участие в ритуале не может превышать максимальный уровень Оккультизма среди членов группы. Проводя продолженную проверку Интеллект + Оккультизм (по сложности равной 6): за каждого мистика вовлеченного в проведение ритуала со
вершается один бросок за час песнопений, вслепую. Рассказчик закрыто ведет счет общего количества собранных успехов и дает разрешение игрокам принимающих участие в ритуале Мистиков продолжать так долго как они хотят пока не останется час до рассвета. Провал любого из мистиков уменьшат количество собранных успехов на пять. Когда мистики принимают решение закончить свою молитвенную литанию, они останавливаются и обращают лица к центру круга. Каждый произносит слово призыва в унисон и тратит один пункт Силы Воли. В этот момент воздух разрывается на части и Голодная Тень восстает в круге крови.
Свойства каждой призванной Голодной Тени разнятся.
Каждый успех в проведении ритуала соответствует трем бонусным очкам, которые могут использоваться для определения ее свойств в соответствии со списком стоимости приведенным на странице 129 (Dark Ages: Vampire).
Тень начинает с рейтингом равным нулю во всех характеристиках, кроме значения Власти над Тенью (Obtenebration) и не может иметь Дополнений, Добродетелей, или Дорог (так как не нуждается в подобных характеристиках). Уровни здоровья стоят два бонусных очка каждый и создание никогда не получает пенальти по причине ран. Она так же может вмещать больше пунктов Силы Воли, чем ее постоянный рейтинг по цене одно бонусное очко за дополнительный пункт вместимости и начинает с полным пулом.
Никакие из свойств Тени не могут превышать рейтинг высшего значения Власти над Тенью (Obtenebration) среди Мистиков, проводящих ритуал. Единственным исключением являются:
- Власть над Тенью (начинает с 5 точки; не может превысить рейтинг 8),
- Постоянная Сила Воли (Может быть эквивалентной удвоенному значению максимального значения Власти над Тенью),
- суммарное количество уровней здоровья (в количестве до удвоенного значения постоянной Силы Воли Тени)
- и временного объема Силы Воли (без ограничения).
Тень может владеть только следующими дисциплинами или аналогичными способностями: Власть над Тенью, Могущество, Стремительность и Стойкость.
Состояние в котором Тень пребывает по умолчанию нематериально, как при использовании Формы мрака (Tenebrous Avatar) // видимо имеется ввиду Форма Мрака (Tenebrous Form)//, и эта версия той силы способна отвердевать за раунд тратя на это один пункт Силы Воли.
Тень может видеть в любой темноте, как естественной так и иной.
Она восстанавливает один пункт Силы Воли за каждый пункт крови поглощенный или уровень здоровья нанесенный, и все ее атаки (включая Руки Аримана (Arms of Ahriman) наносят аггравированные повреждения.

Создание не имеет крови и ей не нужно тратить кровь на активацию сил Власти над Тенью (Obtenebration), но замещает тратой Силы Воли усиление эффектов тени или использование Стремительности.
Тень получает аггравированный урон от солнечного света и огня и способна поглощать его как вампир, когда материальна.
Она не может говорить но может телепатически общаться при помощи образов и эмоций с любым способным чувствовать, которого видит.
Голодная Тень собирается в соответствии с набранным количеством успехов, игрок чей персонаж руководит мистиками может сделать опозитный бросок Силы Воли против суммы двух самых высоких постоянных характеристик Тени, кроме Силы Воли (оба броска проходят по сложности равной 4). Вампир получает один дополнительный кубик за асситирующего Мистика.
//Вероятно что из суммы двух самых высоких постоянных характеристик Голодной Тени, кроме Силы Воли стоит исключать еще и значения дисциплин и уровни здоровья.
В противном случае получаем, что минимальное значение Власти над Тенью нашей свежепризванной Голодной Тени, равное 5, прибавляем хотя бы одну способность равную трем и получаем то, что практически по-умолчанию, у нас “папа” не лидер кружка культистов, а свежепризванное создание //
Если вампир выигрывает, тень должна служить ему верно изо всех сил в течении количества ночей эквивалентного его Силе Воли.
Эта длительность может быть увеличена на одну ночь за пункт свежей человеческой или вампирской крови незамедлительно скормленной монстру.
Нет возможнпродлить длительность служения после того как ритуал закончится, впрочем некоторые не исключают того что более мощные призывающие ритуалы могут быть использованы в этих целях.
Если Тень выигрывает борьбу воли, она может свободно атаковать Мистиков что обычно и делает, впрочем некоторые покидают зону призыва и наносят серьезный ущерб где либо еще или даже возвращаются обратно в Абисс без каких либо инциндентов.
Освободившаяся тень может остаться в физическом мире так долго сколько пожелает, однако она теряет пункты Силы Воли, эквивалентные своему значению Власти над Тенью каждый рассвет.
Если она потеряет всю Силу Воли, то более не сможет сносить отделение от Абисса и возвратиться домой через ближайшую тень.
Побочный эффект: Отсутствует.

Пример Голодной Тени (160 успехов; 480 бонусных очков)
Атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 3,
Обаяние 1, Манипулирование 3, Внешность 0,
Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 3.
//5*(3+3+3+1+3+3+3+3)=5*22=110//
Способности: Бдительность 3, Атлетика 3, Драка 3,
Уклонение 3, Запугивание 3, Ближний бой 3, Скрытность 3
//2*(3+3+3+3+3+3+3)=2*21=42//
Дисциплины: Стремительность 1, Стойкость 1,
Власть над Тенью 6, Могущество 1

// 7 * 4 = 28 или же, если Власть над Тенью надо выкупать полностью, что впрочем оставляет вопрос - если ты вызывал Голодную тень один за 5 часов и набрал успехов 10, что дает 30 бонусных очков, то оплатить минимальный 5й уровень дисциплины не можешь впринципе, но все же => 7 * 9 = 63 //
Сила Воли: 6, Запас Силы Воли: 16 //10 в пул силы воли силу воли//
Уровни здоровья: 12 x -0 (12*2=24)

Уровень-Four Ритуал
По глядя в сферу с колдовали Ноктюрн,
мистик с этого ритуала может достигать свои чувства в
Orb, чтобы шпионить через далекую тень. Это является одним из
более прагматичные силы Бездны мистике, но это тоже
возвышает пустоту на том принципе, что все секреты, не
лежать в темноте, но все секреты лежат через тьму.
Система: Каинит призывает Obtenebration
Мощность Ноктюрн и завещаний земной шар, чтобы заключить контракт (это
стоит один пункт Силы Воли). Сфера сжимается до
размер головы человека и становится дразняще полупрозрачный,
затемнением все видели через его мутные
глубины. Вампир всматривается в шар и концентраты
на существо или место, где он ранее видел. Если
цель находится в пределах нескольких миль в равных
вампира Obtenebration + Оккультизм и вампира
игрок успешно делает бросок Восприятие + Оккультизм (сложность 7), цель появляется в Ноктюрне как видно
через тень, которая имеет лучший вид на
место действия. Вампир может продолжать шпионить через это
сенсорно-портал для остальной части сцены или до тех пор
мишень оставляет видение тени. Любой вампир или
сверхъестественное существо с Obtenebration, Прорицанием или
полномочия подобной либо может почувствовать утолщение
тень, которая шпионит за ними на успешный Восприятие
+ Оккультизм (сложность 8). Botching этот ритуал
рассеивает Ноктюрн и оставляет мистик спутать
для остальной части сцены (-2 ко всем кости бассейнов).
недостаточность
выпускает Ноктюрн расширяться и действовать в обычном режиме.
Боковой Эффект: Каинит, который видит и участки слишком далеко
может не видеть очевидного. Для остальной части ночи
после успешной отливки этого ритуала, мистика
теряет две кости от всех настороженность проверок заметить
события в ее непосредственном присутствии
Шепот в темноте
Уровень пять Ритуал
Все просветление возвращается в Бездну. Свет
жизни и обучения погибает со смертью плоти и
душа и не опека может передать мудрость во всей ее полноте.
Но Ариман помнит. Ариман это все, что не является, или
не было и больше не будет. В изначальной тьме лжи

Отголоски и шепоты заморожен в молчаливом ожидании кого-то
достаточно хитер, чтобы задавать правильные вопросы и
смея достаточно, чтобы получить ответы.
Система: Вампир колдует Ноктюрн и
заставляет его контракт, как указано для ритуала Размышления
из Hollow Откровения. Вместо того, чтобы смотреть в шар
и просмотр другое место, мистик глотает
темнота и так поглощена ею. Вампир впадает в
немедленное оцепенение, как ее сознание сливается с
Бездна. Вампир может задать один вопрос о пустоте, которая
может быть столь же обыденным или аркан, как хотелось бы.
Рассказчик
присваивает рейтинг для вопроса от 1 до 10 на основе
сложность и значимость. Действительно невозможно или знаковое
вопросы могут даже превзойти 10, поднимаясь выше,
Рассказчик сочтет это целесообразным. игрок вампира
роллы Интеллект + Оккультизм (сложность 9) при заключении
каждой ночи мистик проводит в оцепенение
созерцательность. Успехов накапливаются от ночи к ночи
пока они не соответствуют рейтинг вопроса и
вампир пробуждается зная ответ. Если вампир
не удается получить каких-либо успехов в течение ночи, интервал
между валами возрастает до нескольких недель. Далее неполучение
успехи расширяет интервал до нескольких месяцев, затем лет,
десятилетия, столетия, тысячелетия и, возможно, далее к
конец самого времени. Басня среди Abyss мистиков утверждает, что
первый мистический, возлюбленный чайльд из Старших, спросил
Бездна, как он мог бы убить Бога. Говорят, что он дремлет
до сих пор в какой-то забытой могиле, мечтая непонятное
Кошмары той, которая предшествовала свет.
Побочный эффект: Вампир, который успешно причастил
с Бездна затем уменьшает трудности
от всех рулонов запугиванию со стороны одного и прибавляет к
Трудность всех других социальных роликов. Эти модификаторы делают
не применяются при взаимодействии с другими мистиками Abyss.
Она также страдает эффекты изъян Nightmares
(Dark Ages: Vampire, стр. 305). Все, кто вот,
мистика инстинктивно знает, что она несет на себе прикосновение
что-то чуждое и враждебное всего творения.

Nigrimancy
Отказавшись любой акцент на плоти, путь
nigrimancy относится сама исключительно с духами
мертвый. Хотя его учение свободно вытекают из практики
смертельной колдовства, путь, как далек от
такая магия, как Тауматургией из живых герметические искусства.
Как и все Дисциплины, nigrimancy в конечном счете, выражение
Проклятия Каина. Вампиры воплощают
пелена, что разъединяет жизнь от смерти и так существовать вечно
подвешен между ними. Джованни хорошо понимают
что кровь есть жизнь, и кровь Caine
имеет страшную силу, чтобы вызвать и поработить мертвых.

Все Джованни Каппадокийцы должен принять nigrimancy, как
их основной путь, если они знали, что искусство в жизни. В противном случае
они могут выбирать свой путь, как правило, начальный.
Non-Джованни Каппадокийцы не может выбрать
nigrimancy в качестве отправной пути без замечательный
Объяснение.

• Свидетель смерти

Перед тем как можно контролировать мертвую, нужно
воспринимать их. Эта сила делает именно это, настраивая
Неживой чувства вампира в присутствии бестелесное.
Под его эффектов Каинит видит призраков, как
полупрозрачные фантомы скользя среди живых и
слышит их шепоты и стоны. Она чувствует, что спектрально
холод их прикосновения и запахи их затхлый намек
распад. Тем не менее, никто не может ошибиться мертвых для живых,
поскольку они остаются несущественные фантомов без истинного
вещество, диммер и менее реальным, чем существ из плоти
и кровь. Когда вампир использует эту власть, ее глаза
мерцать с бледно-синим огнем, что только мертвые могут увидеть.
Призраки возмущаются, шпионят, и более мощные
оттенки могут использовать свои собственные силы, чтобы нанести их
неудовольствие на неосторожно.
Система: Игрок тратит один пункт крови и
роллы Восприятие + Оккультизм (сложность 5). Успех позволяет
вампир воспринимать призраков, как описано для остальных
сцены. Отказ не имеет никакого особого эффекта не считая
тратить кровь; Провал означает, что вампир может видеть только
мертвые для сцены. Все остальное выглядит как бесформенные
тусклые тени. В то время как другие органы чувств вампира остаются
настроенным к жизни, он все, но слеп в этом
состояние и страдает +3 трудности в наиболее видение основе
Восприятие роллы и атаки. Призраки заметить светящийся
Глаза вампира, используя эту силу только с
успешный Восприятие + Бдительность (сложность 7).

•• Призвать Soul

От восприятия к заклинанию, вампира, который
авансы его знание nigrimancymay вызвать призрак
в его присутствии. Каинит нужно говорить только
наименование тени он хочет вызвать и вызвать
сила его крови. Дух затем исчезает из
его местонахождение и появляется перед вампира
вихрь теней. Каинит может воспринять это
один призрак, как будто используя Свидетель смерти,
даже без использования этой силы. Хотя дух
без принуждения, чтобы ответить на вопросы или подчиняться
Команды, вампир может использовать подкуп, угрозы
или простое красноречие, чтобы получить информацию или одолжений.
Система: Игрок тратит один пункт крови и
закатывает Манипулирование + Оккультизм (сложность 7 или призрака
Willpower, в зависимости от того, что выше). Вампир должен
знать имя призрака или иметь кусок

труп призрака под рукой. Если вампир имеет и другое,
уменьшить сложность зову на единицу. Предоставлена
что цель умерла и стать призраком,
Успех означает, что появляется тень перед Каинит как
описано выше. Не каждый становится призраком - это
требует сильной воли упорствовать перед лицом смерти,
и души, которые нашли мир передать их
вечные награды. Кроме того, это возможно для мертвых
страдают духовное растворение и разрушение после того как они
становятся призраками. Рассказчик должен учитывать все
эти факторы при принятии решения о конкретной ли
призрак существует для вампира, чтобы вызвать. Вампиры знают
если их вызов в суд должен был преемником чувство
Внезапно, страшный спуск, как они достигают слишком далеко в
великое выше, таким образом эта сила может быть использована для
определения
ли душа пережила после смерти. В то время как
неудача означает вампира отходов кровь, Провал звонки
дух, кроме того, искал - обычно злорадный
призрак известен как призрак. Такие исчадие терзания
тот, кто вызвал его с каждым нечестивой власти в
его утилизация. После того, как призрак вызван, он не может
сознательно двигаться вне поля зрения вампира, хотя
он может принимать любые другие действия, в том числе прямой атаки.
игрок вампира может потратить пункт Силы Воли, чтобы
отклонить призрак в любое время (если он не выбросил
портить). В противном случае, тени поглотит дух раз
все больше и вернуть его на прежнее место в конце
сцена.
••• вынудит Shade
С этой силой, вампир может достичь с
сила его крови командовать привидение непосредственно ...
Такой контроль является почти абсолютным, хотя призрак нужен
только следовать букве своих заказов, а не их
намерение. Хотя призраки возмущает порабощение, они
редко ищут прямой мести. В конце концов, вампир, который
связал их когда-то могли бы сделать это снова, и несколько духов
хотел бы пережить еще один бой в подневольном состоянии. Тем не
менее, некоторые
оттенки злитесь или достаточно, чтобы преследовать воздаяние
мощный,
поэтому вампиры с этим власти советуют
проявлять осторожность.
Система: Вампир находит и приближается к
предназначенный призрак или называет его своим присутствием с
Summon
Soul. Как и в предыдущей власти, он должен иметь
часть трупа призрака или его имя и получает
Такое же уменьшение трудности за то, что оба. Его игрок
затем тратит один пункт крови и закатывает Манипулирование +
Оккультизм в рулоне сопротивлялся против Willpower призрака
(Сложность 6 для обоих валков). Если вампир выигрывает, то

количество чистых успехов определяет степень
контроль он имеет над призраком, как описано ниже.
Кроме того, контроль вампира держит призраков, которые
были вызваны с Summon Soul от возвращения
в исходное местоположение в конце сцены. Если
призрак победы, вампир теряет ряд Willpower
указывает, равной чистым успехам призрака. На равенстве
ролл становится расширенный конкурс, который продолжается каждый
повернитесь до одной стороны победы. Если вампир проваливает в
любом
точка, призрак после этого иммунитет к любым использованием
окружающей
nigrimancy вампира ... Если призрак проваливает, он должен
повиноваться, как если бы игрок вампира закатилась пять сеть
Успехи.
Один успех: Призрак должен выполнить одну простую
задача для вампира, который не ставит его в определенное
Опасность. Он должен присутствовать на этой задаче сразу, хотя
это может задержать навязчивость и преследовать свои собственные
бизнес по цене одной точке на сцену Силы Воли.
Призрак не может атаковать вампира до этой задачи
завершено. Можно оформить задание ответить
один вопрос, и в этом случае призрак должен ответить
правдиво и в меру своих знаний.
Два успеха: вампир может издавать два приказа
или задать два вопроса, как указано для одного успеха.
В качестве альтернативы, вампир может потребовать простую задачу
с реальной возможностью опасности, до тех пор, как опасность
не уверен. Призрак может задержать эту навязчивость
с Willpower.
Три успеха: вампир может выпустить три
Заказы, как указано для одного успеха. С другой стороны, он
может потребовать призрак выполнить один трудный и опасный
задача или простое задание, которое имеет расширенный
Продолжительность до одного месяца. Призрак может задержать
такие заказы с Willpower.
Четыре успеха: вампир может выпустить четыре
Заказы, как указано для одного успеха или назначить две задачи, как
для двух успехов. В качестве альтернативы, вампир может
Команда призрак выполнить одно комплексное назначение
что ставит призрак чрезвычайной опасности или выполнить
любое количество неугрожающем задач как вампира
ведомому на срок до одного месяца. Вполне возможно, для призраков
задержит особые задачи, но не тогда, когда им приказано служить
на месяц.
Пять Успехов: Вампир может выдавать многократный
Заказы, которые имеют сложности сумма или опасность пяти
Успехи стоит. Вместо этого, вампир может заказать
призрак выполнять какие-либо одно действие, что она способна
выполнение в течение одного месяца. Такая задача может разместить
призрак в непосредственной опасности уничтожения, или даже
заставить его предать и нападение близких. Это не

возможно для призраков, чтобы задержать особую задачу этого
Величина с Willpower - они должны подчиняться.
•••• Феттер Мертвых
С этой силой, вампир может заключить в тюрьму призрак
в пределах объекта или привязать его к будоражить определенное
местоположение
в течение времени. Такое расположение может быть любого размера,
по центру
на месте по выбору вампира. Некоторые вампиры
использовать угрозу этой ужасной силы, чтобы вызывать службу
из мертвых, никогда не используя вынудит
Тень. Другие вампиры используют эту власть в качестве награды,
так как призрак заключен внутри трупа может говорить
через губы трупа или, возможно, Шмитта реанимировать
все тело, чтобы выполнять некоторые незавершенные задачи среди
живое.
Система: Игрок тратит время один пункт крови
по месту нахождения на навязчивый или коснувшись
намеченная тюрьма. Затем она имеет призрак принес в
ее любыми средствами, хотя Призвать Душа
Самый быстрый и самый надежный. Ее игрок затем закатывает
Манипулирование + Оккультизм (сложность является Willpower цели
если она сопротивляется; в противном случае это 4). Трудность
поднимается
на один, если вампир хочет поместить призрак в
объект или два, если объект находится труп (максимум
Трудность 9). Трудность уменьшается на единицу, если
Каинит имеет часть трупа духа в дополнение к
зная его имя (минимальная сложность 3). Каждый успех
связывает дух в пределах места или объекта для
Однажды ночью, во время которого дух физически не в состоянии
оставить его в тюрьму. Эта продолжительность распространяется
за одну неделю, если игрок тратит пункт Силы Воли или один
год для точки постоянной Силы воли.
Призраки в пределах разумно неповрежденной трупе
может попытаться оживить их в тюрьму на некоторое время. Эта
требует точки Willpower и булочкой Силы Воли.
Трудность состоит в том, чтобы 7 проявить голос в одиночку, 9
анимировать
все тело. Каждый успех позволяет одну ночь
соответствующий уровень анимации. После того, как этот период концы
или срок призрака лишения свободы заканчивается,
Труп умолкает и до сих пор. Статистические данные для органов
реанимированы таким образом оставляют рассказчиков в
принять решение, основываясь на силе призрака и как плохо
труп заглох. По умолчанию такие существа
сродни Athanatoi с атрибутами Mental, харизмы,
Манипуляция, Willpower и способности
обитающие призрак (Dark Ages: Vampire p 312.). это
можно использовать Феттер мертвых, чтобы поместить дух в
труп, а затем заставить его подняться и служить как ходьба
мертвых через вынудит тень, хотя тела населены

призраки не могут подняться под влиянием
путь Cadaverous анимации.
Весы ••••• ростовщического
С окончательной силой nigrimancy, вампир может
пополнить духовную сущность призрак с силой
его кровь или поглотить эту сущность, чтобы накормить его
сверхъестественное
будем. Призраки боятся такой же силой, что они боятся немного еще,
для вампира, который пьет их душа сухая бросает их в
Конечная забвение.
Система: вампир должен быть способен воспринимать
его цель каким-либо способом, как правило, путем вызова
Свидетель смерти. Затем он концентрирует и молча
протягивает руку с его силой. Его игрок тратит один
пункт крови и роллы Манипулирование + Оккультизм. Если
вампир хочет передать сущность призраку, то
Трудность состоит в 5 и каждый успех позволяет вампиру
пожертвовать один пункт крови или Willpower для пополнения
собственной сущности призрака по принципу один к одному. Если
вампир хочет поглотить призрак, трудность заключается в
Willpower призрака. Каждый успех крадет одну точку
Сущность и добавляет его в бассейн Силы Воли вампира.
Любой Willpower получил сверх вампира
постоянный рейтинг рассеивает никакого эффекта. Это не
можно получить кровь из эфемерной субстанции призрак в.
Призраки сведена к нулю Сущности этой силой
страдают немедленного роспуска и падают с визгом в
забвение. Обратите внимание, что Провал имеет обратный эффект,
кражи или давая одну точку Сущности для каждого 1
прокатке. Всякий раз, когда вампир использует либо форму
ростовщического
Весы, переданные энергии появляются как облако красного
свет, который течет из уст донора к
во рту реципиента. Этот свет не вызывает сомнений и
невозможно скрыть, хотя это видно только с призраками
и люди, которые могут видеть их.
Путь Haunting
Первоначально разработанный как вырост nigrimancy,
Путь Призраки относится себя менее с мертвыми
чем власть мертвых и смерти власть над живыми.
Джованни являются ведущие практикующие по этому пути, но
он видит ограниченное использование в течение всего клана.
• Morbid Fascination
Расслоение свою речь со скрытым подтекстом, вампир
с этой силой может инфицировать слушателя с
нездоровая фиксация на смерть. скорбящих лиц
найти себе обращено на кладбищах и одиноким, неблагоприятны
места, так как они погружаются в легкой или даже серьезные
депрессия. Смертность относится к ним, как никогда раньше
и они видят больных предзнаменования в малейшей совпадениями.
Смертные неизбежно сходят с ума и стать самоубийственным, если
вампир продолжает использовать эту силу на них для

длительный период, в то время как жертв Каинит в конце концов поддаваться апатии.
Система: вампир говорит о цели в то время как его игрок тратит один пункт крови и роллы Манипуляции + Оккультизм (сложность равна Силе Воли жертвы). Провал означает, что вампир влияет на себя, как будто он получил успехи, равные 1 закатились. Для количество ночей, равное успехам прокатке, то цель страдает от депрессии и болезненное беспокойство. Эта крепление добавляет +2 к сложности всех социальных роликов (За исключением тех, которые связаны Запугивание) и добавляет +1 к Трудность всех остальных нерефлексивных валков. Если цель страдает влияние этой силы для более непрерывного ночей, чем ее постоянное Willpower, она теряет точку постоянного Willpower. Цикл продолжается после того, интервал нового рейтинга в дни, с жертвой потеряв одну дополнительную точку постоянного Willpower после каждой такой итерации. После того, как персонаж падает до ноль Willpower, она совершает самоубийство (если живой) или падает в оцепенении (если вампир). Должна быть сила прерывается таким образом, что жертва проходит ночь без страдают эффекты силой, она восстанавливает ее постоянное Willpower в размере одной точки в неделю. Эта исцеление может быть прекращено путем дальнейшего применения Морбида Fascination, но новый бой жертвы депрессии должен длиться несколько дней равна ее постоянным Willpower до этого признака уменьшается. Вампир, впадает в оцепенение от достижения нуля Willpower пробуждается с ее оригинальным рейтингом.

•• Призвать Wisp

Привнесение капли крови с обрывками памяти и энергия из пепельного области, в которых призраки обитать, вампир с этой силой может вызвать в воображении сферу из мерцающего света, который танцует и движется по ее команде. Такие мочалки имеют тонкий гипнотическое качество, может заманить ничего не подозревающих смертных в ловушку или обеспечить умным развлечением.
Система: Вампир расширяет свою поднятую руку в сжимая жест и фокусирует кровь и волю на его руку Пальма. Игрок тратит один пункт крови и роллы Харизма + Оккультизм (сложность 5). Успех вызывает в воображении шар бледный свет в приемной стороны вампира, что длится одну сцену. WISP может принимать любой цвет вампир выбирает и не имеет никакого вещества или веса. Это может летать так же быстро, как вампир может работать, литье холодное освещение так ярко, как свеча. Игроки смертными, которые созерцать струйка должен свернуть Willpower (Сложность 4) и добиться больших успехов, чем МНЛЗ. В противном случае, они попадают в мягкое трансовое состояние.

Они не обязательно будут следовать за исключением случаев, когда свет
Успехи вампира удвоить свои собственные, но они добавляют +1 на сложность всех действий от отвлечения. Те
которые следуют свет сделать это без учета какой-либо, но наиболее очевидные препятствия. Они будут ходить
деревья и камни, но они могут стать жертвой плывуне или ходьбы от высокого парапета. Любой громкий шум или другой отвлечение немедленно ломает задумчивости. Если
игрок вампира проваливает бросок, чтобы вызвать в воображении прядь, то
облачко появляется и действует со своей злобной повестки дня. Такое существо только неприятностью, но он может отображать
Примечательно, хитрость в заманивает врагов вампира приютом или раздавать свою позицию.

••• Боронование

Эта сила распространяется террор наносимого Морбида Обаяние и подавляет его целиком в жертвы
подсознание. Когда она рядом спит, ее мечты превращаются в кошмарные видения ее собственной смерти.
Система: вампир делает зрительный контакт с
жертва, в то время как ее игрок тратит один пункт крови и
роллы Манипулирование + Оккультизм (сложность целевого объекта постоянное Willpower). В случае успеха, жертва чувствует
небольшое чувство беспокойства. Когда она рядом, она спит
страдает ужасные кошмары о ее собственной гибели.
Несмотря на то, что она не может полностью вспомнить содержание ее видения после того, как она просыпается, эмоциональную травму предотвращает ее от восстановления Willpower. К тому же,
ее витую дежа vuand неестественным паранойя дать ей
Кошмары и Eerie Дефекты присутствия (Dark Ages:
С. Вампир. 305 и 309) в течение дня. Провал в
литье эту власть наносит те же самые страшные сны о
вампир, когда он в следующий раз дремлет.

•••• Фантазмы

На этом уровне власти, вампир может вылепить все
галлюцинаций от энергий преисподней до
терроризировать жизнь. Такие явления не имеют никакого истинного Вещество, кроме сюрреалистический холода прозрачной, они также не могут
говорить или выполнять сложные действия. Тем не менее, рой Спектральный паразитами или кровь дождь вниз по стенам марок свой собственный красноречивым пункт.
Система: Вампир предусматривает желаемый привидение,
в то время как игрок тратит один пункт крови и
роллы Манипулирование + Оккультизм (сложность 7). Провал обращает внимание вредитель призрака, давая
вампир с привидениями ошибка (Dark Ages: Vampire стр.
309) в течение нескольких суток, равное 1 закатились.
Каждый успех позволяет вампиру создать одно явление
или добавить одну дополнительную характеристику /
состояние на другой фантом. Например, три

успехи могли бы анимировать тени во всех темных углах к
перетасовать и корчиться (один успех) и создать иллюзию
капающей запекшейся крови, которая врывается в брызгах мух, когда
кто-то обратил близко (один успех для запекшейся крови и один
Успех для условия). Эта сила может создать
Явления в любой точке линии заклинателя зрения.
Рассказчик остается окончательным арбитром того, что является или не является
возможно с этой силой.
••••• Torment
Там, где вампир с меньшим мастерством этого пути
может имитировать навязчивый, эта сила привлекает злонамеренный
привидения и разжижает саван, разделяющую жизнь и смерть
вокруг жертвы. Такие несчастные души столкнуться с
пытки невидимых беспощадной оттенков.
Система: Вампир фокусирует всю свою звериную злость
на цели. Игрок тратит один пункт крови и
роллы Манипулирование + Оккультизм (сложность 8). На
портить, вампир постоянно получает привидениями
Дефект, привлекая гнусные и наиболее ненавистных призраков. Если
успешно, жертва чувствует внезапный озноб. Сложность
для призраков, чтобы повлиять на цель любой власти
уменьшается на единицу для каждого успеха проката, до минимума
сложности 4. Вредоносные призраки стекаются в
цель, как будто нарисованы запах крови и
жадно наносят каждый ужас в их распоряжении.
Снижение трудности уменьшается на единицу каждый день в
рассвет, пока жертва возвращается к нормальной жизни и все
Призраки теряют интерес. Несколько приложений этого
власть не может быть сложены для увеличения продолжительности или
Интенсивность эффекта. Статистические данные и полномочия призраками
оставляют сказочника хитрость, но опыт
должны устрашить характер совершенно и вполне может привести к
в расстройствах, по крайней мере.

Комбинированые дисциплины Мортиса

Эгида Энтропии (Стойкости 3, Mortis (Могильное гниение) 1)
Опыт Стоимость: 21
Эта сила позвоялет вампиру ужесточить свою плоть некротической энергией,оружие которое ударяет в защищеное тело подвергаются немедленному распаду и гниению в течении нескольких мгновений оружие распадается.
Система:Игрок рефлекторно тратит пункт крови и совершает бросок Сообразительность + Ремесло после того как оружие ударяет вампира успех не уменьшает урон но приводит к разрушению оружия, действет только на обычное не магическое оружие. Не может затронуть оружие при неожиданной атаке.

Пробуждение дремлющего проклятия.
(Прорицание 4, Mortis 5)

Опыт Стоимость: 35
Каппадокиец с этой силой может с помощью своей бессмертной сути пробудить Вите в гуле в результате чего оно сгорит при прикосновении солнца. Эта сила используется как инструмент убийства или демонстративного вызова врагу.
Система: Вампир концентрируется на известном или возможно гуле в поле зрения в то время как игрок тратит пункт крови и делает бросок Интеллект+Окультизм(Против воли цели) каждый успех заражает этой силой витэ гуля на 1 час. На существ без Витэ сила не оказывает действия. Гули пострадавшие от этой силы чувствуют странную лихорадку но не могут определить то что на них воздействовали мистически даже если они знакомы с магией.
На солнечном свете гуль будет получать урон от солнца как вампир каждый ход теряя по одному пункту вите до тех пор пока все оно не выгорит или он не погибнет. Урон от солнечного света нельзя поглошать не имея Стойкости.

Фигурка из скульптурных Могиле (Стойкости2, Могущество 2, Mortis (Могильное гниение) 2)
Опыт Стоимость: 14
Почти исключительно используемая Ламиями служащями каппадокийцам эта сила позволяет ненадолго ужесточить свою немертвую плоть подобно застывшему трупу чтобы помочь в бою.
Система: Игрок тратит один пункт Силы Волии бросает Выносливость + Медицина (сложность 6). Провал делает плоть вампира ломкой и тонкой как изношенный пергамент что уменьшает на 1 Силу и Выносливость, каждый успех добовляет одну точку ксиле или выносливости персонажа до конца сцены. Эта сила в не может добавить Силы больше чем Могущество персонажа и не может добавить больше Выносливости чем Стойкости персонажа. Большие успехи не к чему не ведут,эффект складывается с увеличением характеристик силой крови.

Фонтан болезненых жидкостей
Опыт Стоимость: 21
(Могущество 2,Mortis (Путь Четырех Жидкостей) 3)
Вампир с помощью этой силы может плюнуть неестествеными токсинами создаными с помощью неестественых жидокстей своего тела.
Система: Игрок тратит 2 пункта крови и бросает Ловкость+Атлетика(сложность 6) как нападение с максимальной дальностью Сила +Могущество в ярдах, от этого спрея можно увернутся хотя его коническая распространеие добавляет трудность,его нельзя парировать, жертвы страдают от всех последствия воздействия выбранной жидкости если постражавший не соверашат успешный бросок выносливости (трудность 8)

Комбинированые дисциплины Валерена

Глаз Неумолимых Небес
(Прорицание 4, Воин Valeren 4)
Опыт Стоимость: 28

После приминения этой силы третий глаз Салюбри открывается невероятно широко и горит как золотая лампа.Он как само солнце освешает и обжигает немертвую плоть.
Система :вампир смотрит в направление куда он желае применить силу, игрок тратит по одномуточкутволи и крови и делает проверку совести (сложность 6) успех приводит к тому что третий глаз вампира открывается и излучает солнечный свет который наносит от 1 до3 единиц аггравированого урона всем вампирам в визуальном диапазоне.Даже сам Салюбри не полностью защищен от этого света получая 3 пункта смертельного урона в ход который проявляется как поток кровавых слез. Эффект длится одинход может быть продлен такими же тратами на следующий ход.Очевидно что персонаж не имеющий добродетель Совести не может использовать эту силу.

Яркий свет лжи (Прорицание 2, Valeren 1)
Стоимость опыта: 14
После активации этой силы третий глаз Салюбри открывается и сужается в тщатиелтьном изучении. Каинит получает способность видеть гаромнию правд и дисгармонию обмана. Фактически становится невозможно тайно лгать вампиру использующему эту силу.
Система:Игрок бросает Восприятие+Эмпатию(сложность6) Любые персонажи сказать преднамереную ложь в поле зрения каинита должен выбросить больше успехов на броске Манипуляции+Хитрости(сложность 8). В противном случае Салюбри почувствует обман. Эта сила не чувствует недоговрки и полуправду. Также она не чувствует ложь если говоривший искринне считает что говорит правду.

Кающаяся упругость (Стойкость 3, Valeren 4)
Стоимость опыта: 28
С этой силой Салюбри может ненадолго выйти на самый яркий солнечный свет без страха перед болью. Его чистота защищает его и позволяет сжечь часть проклятья без вреда. Некторые Салбри полагают что действительно кающийся вампир может с помощью этой силы полностью сжечь Проклятье Каина и вернуть смертность но эти легенды анекдотичны в лучшем случае.
Система: Игрок может рефлексивно тратить пункт крови когда подвергается воздействию солнечного света,пока не закончится запас крови вампир может не получать урон от солнечного света вместо этого горит его проклятое вите. Только каиниты с добродетелями совести и самообладания могут использовать эту силу.

Комбинированые дисциплины Колдовства

Клыки дракона
Требования
Колдовство 7, Путь Духа 5, Путь Огня 5, Путь Земли 5, Путь Воды 5, Путь Ветра 5
Стоимость в опыте 49
С помощью этой силы вампир может высвободить все стихийные элементы в буре неукротимой сверхъестественной силы. Шторм этот

бичует все на своем пути, перемалывая землю и проливая молнии, пламя да град в потрясающем воображение буйстве. Само существование такого заклятья окружено лишь легендами и мифами - нет ни одного записанного упоминания вампира, владевшего подобным. Колдун тратит час, недвижимо стоя на земле, собирая энергии, что напитают силой чары. Игрок делает бросок Обаяние + Оккультизм (сложность 8) и тратит всю оставшуюся кровь. Это немедленно повергает колдуна в безумие. В течении следующего часа изодранные бурей облака собираются в небе, и, достигнув максимального размера и ярости, изливают пламя на землю. За каждый успех буря бушует в радиусе в одну милю. Все в этой области получает количество костей усиленного урона, равное Силе Воли + Оккультизму колдуна. Этот урон наносится в течении одного часа, когда облака частично расходятся, чтобы обрушить опустошение на землю. Неодушевленные предметы получают урон, определяемый Рассказчиком: предполагается, что буря уничтожает буквально все на своем пути.

Стать Купалой
Требования
Путь Духа Колдовства 6, Изменчивость 6
Стоимость в опыте 42
Несмотря на название, эта сила не позволяет вампиру слиться с первозданным злом Купалы. Скорее, вампир сливается и проникает в землю своих территорий, став их хозяином и даже духом, словно Купала на родине Цимисхов.
Игрок тратит 10 пунктов крови и делает расширенный броско Выносливость + Бдительность (сложность 6). Запас кубиков вампира уменьшается на 1 за каждый успех после первого. Когда запас кубиков достигает ноля, броски заканчиваются, и плоть вампира растворяется среди корней и побегов, протянувшихся под землей. Зона контроля измеряется в ярдах, равных (количество успешных бросков *10). В этой зоне вампир может свободно воспринимать события, как будто он использует Путь Духа. Вампир может использовать любые силы Путей Колдовства внутри зоны контроля со сложностью -2. Если вампир утаскивает жертв в почву с помощью Голодной Земли, он может пить по одному пункту крови за ход вместо причинения ударных повреждений. Это единственный способ вампиру питаться, пока кто-то не прольет ароматного вина крови в землю, где растворился колдун. Вампир, рассеявшийся в земле, остается вампиром. Он испытывает голод и крепко спит днём. Покров земли защищает его от солнечного света и огней на поверхности, в то время как любое пламя, достаточно горячее, чтобы обугливать землю, наносит урон вампиру как обычно. Физические атаки требует обильного разрушения земли или могущественную магию. Не достаточно просто вырыть котлован на месте слияние, ведь сущность вампира, словно рак, распространилась сквозь всю землю. Вампир может оставаться в таком состоянии так долго, как желает. Если персонаж истощит Запас Крови, то будет вытолкан в своем обычном виде в брызгах земли и извивающихся кровавых щупальцах. Вампир также может добровольно покинуть землю ценой одно пункта Силы Воли. После того, как вампир проведет в земле ночей больше, чем его высочайшая Добродетель, то будет связан с этой землей и начнет слабеть, если спит где-то ещё. В

результате, проклятье клана Цимисхов начинает действовать на зараженную почву, в которой и обитал вампир. Некоторые Люпины могут почувствовать сверхъестественное присутствие вампира, разлившегося в земле, очень немногие оборотни могут даже подозревать истинную природу подобного присутствия.

Комбинированные дисциплины

Помешательства

Шепоты ненависти

Прорицание 4, Помешательство 2

Стоимость в опыте 28

Помещая осколки собственного безумия в разум жертвы, вампир при помощи этой способности заражает других нарастающим безумием. Каждая ночь все больше погружает жертву в извращенность и отчаянье, когда еле слышимые шепоты бросают обвинения и подталкивают к чудовищным поступкам. В итоге шепоты вырастают до вихря невнятных завываний и проклятий, доводящих даже самые стойкие умы до унизительной паранойи или самоубийства. Лишь отмеченные луной дети Малкава владеют этой ужасающей способностью, хотя это невеликое утешение для других не-мертвых.

Система

Игрок делает бросок Манипулирование + Эмпатия против сложности, равной Силе Воли жертвы. В случае успеха вампиру удается вселить отзвуки своего искаженного сознания в разум жертвы. Сначала бестелесное эхо неустанно шепчет, в равной мере порицая и давая наихудшие советы из возможных. Со временем голос становится все более настойчивым, и к перепалке присоединяются и другие голоса, сливаясь в неистовой какофонии. Жертва должна делать бросок Силы Воли каждую неделю, пока развивается болезнь. Сложность начинается с 6 и возрастает на единицу после каждого неудачного броска. Когда сложность вырастаеть до 10 или жертва проваливает бросок, действие эффекта завершается, и жертва получает новый психоз (чаще всего — паранойю). Жертвы, набравшие три или более успеха в еженедельном броске Силы Воли, преодолевают поток и заглушают голоса, сумев сберечь большую часть своего рассудка. Для активации этой способности вампир должен прикоснуться к выбранной жертве или посмотреть ей в глаза

Трезвая передышка

Анимализм 5,Помешательство 2

Стоимость в опыте 35

В отличие от большинства способностей, основанных на "Помешательстве", это умение дает передышку от безумия, вместо того, чтобы порождать его. Вампиры, владеющие этой техникой, могут привязать свое безумие к своему Зверю, когда вызывают его, высвободив собственный разум из хватки искаженного сознания. Это весьма редкое умение, с учетом того, что большинство Малкавиан считают свое помешательство даром, а не проклятием, и очень немногие из них знают секреты Анимализма. Те немногие несчастные, кто регулярно используют эту Дисциплину, слабо утешаются

полученными передышками, понимая, что безумие вскоре вновь их настигнет.

Система

Всякий раз, когда вампир, владеющий этой техникой Дисциплины, использует умение 5-ого уровня Анимализма "Призвание Зверя", он может также привязать свое сумасшествие к Зверю. Это обходится в один пункт крови на каждый психоз, или три пункта крови, чтобы отдать основной психоз Малкавиана; новый носитель Зверя страдает от переданных психозов вместо вампира, который отдал их. Малкавианы, которые таким образом очищаются ото всех психозов, не могут восстанавливать Силу Воли любыми способами, пока не вернут своего Зверя. Когда персонаж получает своего Зверя обратно, на него обрушиваются полные эффекты всех его психозов.

Сияние безумия

Прорицание 2, Помешательство 3

Стоимость в опыте 21

При помощи этой способности Малкавиан может украсить свою ауру безумными узорами света и цвета, чтобы воспрепятствовать ее изучению. Имеющие глупость вглядываться в нее при помощи «Восприятия Ауры», начнут сходить с ума от открывающегося зрелища.

Система

Вампир проводит один ход в концентрации и делает бросок Манипулирование + Экспрессия (сложность 6). Эффект действует одну сцену. Любой, кто применяет на вампира 2-ой уровень Прорицания — «Восприятие Ауры», рискует сойти с ума. Если жертва в броске «Восприятия Ауры» не наберет столько же успехов, сколько получил вампир в броске «Сияния Безумия», смотрящий персонаж получает психоз на число ночей, равное разнице. Психоз должен быть одним имеющихся в данный момент у вампира, защищенного «Сиянием Безумия».

Освобождение разгневанного Зверя

Анимализм 5, Изменчивость 4

Стоимость в опыте 35

Изверг с этой силой может проецировать своего Зверя в несчастную жертву, где тот сразу приступает к деформации костей и плоти, чтобы полнее приспособить их к собственной чудовищности. Несчастный корчится в агонии, кожа и мышцы шелушатся и отслаиваются, переплавляясь в новые, пугающие формы. Когда изменения прекращаются, безумная жертва становится страшным живым оружием, сеющим резню и бойню, до тех пор, пока вампир не заставит своего Зверя вернуться.

Система

Вампир выпускает своего Зверя, используя способность Анимализма Призыв Зверя. Как только Зверь находит дом, он сжигает два пункта крови вампира, придавая жертве форму Зуло (Образ Ужаса). Болезненные преобразования длятся два хода, после чего хозяин немедленно впадает в Безумие. Зверь не будет атаковать вампира, которому по праву принадлежит, однако, нападет на всех, кто

находится в пределах досягаемости его когтей. В любое время вампир может отозвать своего Зверя успешным броском Манипулирование + Знание Животных(сложность 6). Только один такой бросок может быть сделан за ход. Если жертва умирает до того, как вампир призывает своего Зверя, тот поднимается из трупа в виде чёрной корчащейся тени и летит обратно в Каинита быстрее, чем может заметить глаз смертных. Даже после того, как Зверь покинул жертву, физические изменения остаются. Вампиры восстанавливают свою форму в течение трех ночей, так как те Физические Атрибуты, которые были увеличены, уменьшаются на количество баллов, выпавших при броске одного кубика. После третьей ночи все характеристики возвращаются к норме. Смертным и гулям везет меньше: они остаются запертыми в образе ужаса на неопределенный срок. Что еще хуже, каждый день смертные получают один кубик усиленных повреждений, пока не умирают от нагноения костного мозга и неестественных опухолей. Этот распад замедляется до одного кубика урона в неделю, если смертный остается гулем. Смертные (гули или другие) не могут исцелить ущерб своей тканевой дегенерации. Это могущественная способность является для них смертельным приговором без чрезвычайно мощной лечебной магии.

Увидеть истинную форму

Прорицание 2, Изменчивость 2
Стоимость опыт 14
Изверг с этой силой может узнать плоть, измененную магическим образом. Также Цимисх, продвинувшийся в постижении лепки плоти, работающей в паре с Изменчивостью, также смогут распознать изменения, вызванные Превращением, магией смертных или перевертышей-Люпинов.
Система
Вампир тщательно разглядывает цель и бросает Восприятие + Лепка плоти (сложность 6). Количество требуемых успехов зависит от природы трансформаций цели. Если игрок не набрал нужного количества успехов, то вампир не чувствует изменений и предполагает, что цель в своей естественной форме. Провал означает, что вампир ошибся в природе трансформации или увидел несуществующие изменения. Один успех позволяет различить работу Изменчивости; два – другие изменения формы, вызванные вампирскими Дисциплинами. Персонажу нужно три успеха, чтобы распознать другую магию (включая магию смертных) и четыре, чтобы увидеть "истинную" форму, вроде той, что используют Люпины. Если персонаж получает на два успеха больше, чем нужно, персонаж не только распознает тип трансформации, но сделает обоснованное предположение о естественной форме цели. Еще больше успехов приносят более детализированную информацию, сообщаемую Рассказчиком.

Лепка текучих ран

Стойкость 3, Изменчивость 2
Стоимость в опыте 21
Цимисх с этой силой может необычайно ускорить свой процесс излечения ран, концентрируясь и заставляя плоть перетекать назад, в первоначальную форму.

Система
Персонаж тратит один пункт крови и делает бросок Смекалка + Лепка плоти (сложность 8). Каждый успех излечивает один уровень летального или ударного уронов. Эта сила не может лечить за ход больше уровней здоровья, чем ограничение по поколению по трате крови в ход. Любое лечение сверх лимита откладывается на последующие ходы, пока не завершится.

Свежующее касание

Изменчивость 2, Могущество 2

Стоимость в опыте 14

С помощью этой безжалостной способности Цимисх может сорвать с жертвы кожу также легко, как снять одежду, оставив лишь оголенные мышцы и прочие подкожные ткани. Изверг попросту хватается за складку кожи и сдергивает ее или хирургически срезает ее искусной лаской кончика пальца. Вне зависимости от использованного подхода, жертва испытывает мучительную боль, а обнаженная плоть начинает обильно истекать кровью. Даже если жертва как-то переживет потерю крови, бескожая плоть скоро будет заражена. Каиниты меньше боятся этой силы, хотя и они будут страдать от кровопотери, пока не смогут восстановить пропавшие ткани.

Система
Эта сила требует того же броска, что и обычное применение Живой глины, хотя сложность всегда на 1 выше нормальной (до максимума в 9). Вампиру не нужно удерживать жертву после того, как он содрал кожу (требуется бросок Ловкость + Драка, как обычно), и в этом случае бросок - рефлекторный. Каждый успех наносит один уровень летальных повреждений, которые можно поглощать (если жертва вообще способна поглощать такой вид урона) по 8 сложности. Если урон превышает Выносливость жертвы, та может лишь корчиться и вопить от боли до конца хода. Жертвы продолжают обильно истекать кровью из оголенных мышц. Смертные получают количество уровней тупого урона, равное первоначальному урону, а вампиры считают весь урон после поглощения потерей пунктов крови. Когда любой первоначальный урон излечен или раны обработаны (Ловкость + Медицина по 9 сложности), кровотечение замедляется на один уровень урона в час. Лишь когда первоначальное ранение полностью вылечится - остановится кровотечение.

Покоряющая кровь/Превосходство тени

Власть над Тенью 5/Изменчивость 5, Доминирование 5
Стоимость в опыте 35
Эффект этих двух сил пугающе одинаков, хотя и непохоже, что использующие любую из них осведомлены о существовании альтернативного варианта. Обе силы позволяют вампиру стать невещественным и физически овладеть носителем, контролируя его изнутри словно отвратительную марионетку.

Система

Вампир принимает форму живой тени или движущейся крови с помощью Формы мрака или Власти над живительной жидкостью, потратив один дополнительный пункт крови во время трансформации. В этом измененном состоянии вампир может выследить и схватить потенциального носителя (требуется стандартный бросок Ловкости + Драка). Если захват не будет разорван в течении трех ходов, вампир вливается в рот жертвы. Жертва же может лишь корчиться в агонии из-за вызывающего оцепенение холода неестественной тени или пульсации крови, бегущей по венам. Будучи внутри, вампир может попытаться подавить душу жертвы и получить полный контроль над телом-носителем с помощью силы Доминирования Носитель. Если бросок будет провален, жертва в течении ходы выблевывает тень или крови формы каинита. Вампир немедленно превращается в свою телесную форму, будучи оглушен и не в состоянии действовать в течении ходов, равных 5 - Смекалка. Если вампир подавляет всю Силу Воли носителя, то получает полный контроль. Вампир может отдавать и позднее возвращать себе контроль в любой момент, что позволяет ему дремать днем и использовать тело носителя ночью. Единственное ограничение на пребывание в носителе - запас крови, уменьшающийся каждый вечер как обычно, а также из-за других трат. Вселившиеся в тело вампиры не могут восстанавливать кровь не при каких обстоятельствах. Когда вампир исчерпает запас крови, то насильно исторгается из носителя как описано при провале.

Пока внутри него обитает вампир, смертный получает возможность поглощать летальный урон своей полной Выносливостью. Вампир может излечивать ударный и летальный урон носителя как и обычно. Вампиры получают тот же урон, что и носители, полагаясь на расширенные возможности своих "костюмов".

Версию для Власти над Тенью можно использовать, чтобы вселяться как в живых существ, так и в других вампиров более высокого поколения. Если носитель - вампир, то "жилец" может использовать запас крови носителя, чтобы подпитывать лечение или поддерживать труп. Любая поглощенная кровь восстанавливает запас крови носителя, а не паразита.

Версию для Изменчивости нельзя использовать для вселения в вампира (так как это приведет к насильственному диаблери носителем вселяющегося). Любой одержимый смертный становится гулем, питающимся непосредственно запасом крови вампиры. Вампир также может использовать младшие способности Изменчивости, чтобы изменять тело носителя.

Обе формы этой силы выдают подсказки о присутствии внутри гостя. В случае Власти над Тенью, зрачки носителя становятся точками бесконечной пустой тьмы. В случае Изменчивости, кожа носителя время от времени колеблется красноватой рябью. Эти исключительно малозаметные признаки, и требуется успешный бросок Восприятия + Бдительности (сложность 9), чтобы их заметить.

Комбинированные дисциплины

Власти на тенью

Шепот хитрого визиря

Доминирование 2, Власть над Тенью 2
Стоимость в опыте 14
Владеющий этим умением Ласомбра может тихо прошептать команду тени жертвы, не издав ни звука. Команда остается неслышной до тех пор, пока не пройдет желаемое время, и тогда жертва наконец услышит слова вампира и столкнется со способностью Доминирования, использованной при отдаче команды.
Система
Игрок тратит один пункт крови и делает бросок Манипулирование + Эмпатия (сложность равна Силе Воли жертвы). Каждый успех позволяет вампиру отложить срабатывание способности Доминирования на срок до одного часа. Указанную способность требуется активировать немедленно, со всеми необходимыми затратами и бросками. Жертва оказывает соответствующее сопротивление. Вне зависимости от результатов, жертва не помнит короткого столкновения и ничего не происходит до тех пор, пока фаза приостановки действия способности не пройдет. Однин из наиболее ловких видов применения этого умения — отложить срабатывание Забывчивого Разума, чтобы он затем ретроактивно стер все воспоминания о периоде, в течение которого срабатывание способности было приостановлено. Затем вампир отдает команды с немедленным применением Доминирования, зная, что слуга не будет помнить ни одного из своих поступков.

Свидетель Аримана

Доминирование 3, Власть над Тенью 3
Стоимость в опыте 21
При помощи этой способности глаза Ласомбра наполняются беспредельной глубиной Бездны, вселяя страх в жертву, которая встретилась с ним взглядом. Тени обрушиваются на разум жертвы, подтачивая ее рассудок и решимость.
Система
Игрок тратит один пункт Силы Воли и делает бросок Манипулирование + Оккультизм (сложность равна Силе Воли жертвы). Успех означает, что жертва начинает видеть тревожащие всплески темноты на периферии зрения и слышит смутные шепоты. Пока морок действует, жертва получает +2 к сложности всех бросков Силы Воли и Добродетелей. Один раз в день на рассвете игрок жертвы может попытаться избавиться от этого теневого наваждения броском Силы Воли (сложность равна значению Оккультизма вампира плюс двухпунктовый штраф к сложности, вызываемый этим проклятием). За каждый день, в течение которого жертва не избавляется от проклятия, сложность броска увеличивается на единицу (до максимальной сложности 9). Жертвы, которые подвергаются действию морока

большее число дней, чем значение их постояной Силы Воли, утрачивают способность восстанавливать пункты Силы Воли до тех пор, пока не избавятся от проклятия. У смертной жертвы, подвергающейся действию морока большее количество дней, чем ее Сила Воли + Смекалка, проявляются суициидальные склонности и она сводит счеты с жизнью при ближайшей возможности.

Оружие Бездны (Могущество 3 и / или
Стойкости 3, Власть тьмы 3)
Опыт Стоимость: 21
Одно из немногих искуств созданных мистиками бездны которое распростарнилось по всему клану,оружие бездны позволяетсоздавать вампирам оружие и доспехи из тени. Вызванные предметы выделяются из пор и прочих отверстий в теле вампира быстро застывая от невесомой тени до черного хрусталя.
Система: Игрок тратит пункт крови и кидает Манипулирование +ремесло(сложность 6). Персонажи без соответсвующих соответсвующих знаний(оружейное, кузнечное) могут совершать только бросок Манипулирования.Это занимает один полный ход концентрации если вампир прерывается в течении этого периода игрок рефлекторно кидает тот же пул кубиков с сложностью 6, провал или крит провал рассеивает вещи не закончив их формирование. Прерыванием считаются любые насильственные действия или громкий отвлекающий звук, свет и тд. В конце хода оружие предстает в руках владельца ,броня на теле. Бонус урона и брони не блльше чем значение Власти над тенью персонажа,броня не защищает от огня и солнечного света.Объекты существую один час или до конца сцены в зависимости от того что дольше. Персонажи с Могуществом могут сотворять только Оружие,со Стойкостью доспехи. Вампиры со стойкостью и могуществом могут создавать и то и другое, каждое использование этой силы требует отдельной активации.

Ясность Пустоты (Прорицание 1,Mortis (Труп в чудовище) 2 или Власть над тенью 2)
Разработаная независимо друг от друга каппадокийскими ученых и мистиков бездны Ласомбра, эта сила позволяет вампиру оставить страсти и думать с безукоринзеной чистотой.
Система: Игрок делает бросок Сообразительность + Оккультизм (сложность 7). Каждый успех добавляет один кубик к следующему основаному на ментальных характеристках броску что делает персонаж но вампир не может увеличить пул более чем в 2 раза. К сожелению нечеловеческое удушение страстей добавляет +2 сложности социальных бростков это кумулятивно скаждой новой активации силы до конца сценыбольше 10 сложность не вырастает.
Опыт Стоимость: 14

Комбинированые дисциплины Прорицания

Рука Великого Мастераа (Авгур 1, Быстрота 1)
Стоимость опыта: 7
Тореадор используют эту силу для создания трудоемких произведений искусства с невозможной скоростью и точностью.

Система:Игрок тратит пункт силы воли и пункты крови в завиисимости от броскв создания произведения искуства пункты.Таким образом, мозаика, которая обычно требовала, чтобы три часа потребовал бы только одного, если бы игрок вампира потратил 3 пункты крови.Транс ускорения применяется только к одной творческой задаче, вампир может прервать и возобновить ее выполнение не более чем через час.

Мера Воли(Прорицание 2, Доминирование 2)
Опыт Стоимость: 14
Вампир с этой силой может измерить силу решимости и самоосознания цели, часто в качестве разведочной прелюдии к изменению и разрушению чужого разума.
Система: Игрок бросает Восприятие + Запугивание в броске против Силы воли
(сложность 6). Цель не ощущает никакого психического вторжения если бросок провален. Если вампир выигрывает, он может точно измерить рейтинг одного из
следующие Черты характера: постоянные, временные значения Сила Воли
 или любой выбранной Добродетель. вампир может использовать эту власть несколько раз подряд чтобы получить дополнительную информацию. Каждый не удачная
попытка прибавляет к трудности последующегороллы. Очевидно, что вампир не воспринимает такие эфемерные понятия, как воля и доблесть в терминах
численных величин. Вампир просто сравнивает Силу рпазума цели с его собственной.
Игрок может интерпретировать эту информацию более точно в соответствии с механикой игры. Эта сила не требует контакта с глазами, хотя вампир должен быть в состоянии видеть цель

Психозы, вызываемые дисциплинами (Discipline Derangements)

Комбинированые дисциплины Доминирования

Звук нарушенной клятвы
Оригинальное название

Прорицание 4, Доминирование или Присутствие 4

Стоимость в опыте
28

Источник(и)

Road of Kings

Предательство чаще всего свершается в тишине и тенях, но некоторые кайниты могут услышать предательство и нелояльность в ветре. Вампир с этой техникой может узнать, если кто-то, поклявшийся ему в преданности, отрекается от своих обетов. Это знание приходит к персонажу в виде далекого перезвона колоколов или бьющегося стекла,

или, иногда, как отвратительное зловоние или как холодок, бегущий по спине. Независимо от проявлений, это всегда четкое осознание чьего-то предательства.
Система
Когда поклявшийся в верности персонажу вассал, словом или делом, нарушает дословно данную присягу верности, Рассказчик должен тайно сделать бросок Восприятия + Лидерства персонажа со сложностью, равной Силе Воли нарушившего клятву. Количество успехов означает, сколько всего узнал персонаж о нарушении присяги.

Один успех Персонаж знает, что вассал нарушил клятву, но не знает кто, где и как
Два успехаПерсонаж знает местонахождение предателя, но никаких других деталей
Три успехаПерсонаж знает личность и местонахождение предателя
Четыре успеха Персонаж знает личность, местоположение и, в общих чертах, тип нарушения присяги
Пять успехов Персонаж получает видение того момента, когда клятва была нарушена
Запомните, что эта техника не дает предвидения предательства и измены, не позволяет почувствовать предательские мысли, только дела. Вампир не получит предупреждения, например, если ранее верный вассал внезапно вгонит кол ему в сердце, пока ношение такого оружия в присутствии вампира не является нарушением присяги вассала – в таком случае, вампир может узнать об этом. Техника воздействует лишь на тех, кто принес присягу верности и лояльности персонажу, а не на союзников, компаньонов, равных или кого-то еще. Она воздействует на рабов под эффектами Доминирования, Присутствия персонажа или принесших ему Клятву Крови.

Правдивый язык

Присутствие 2, Доминирование 2
Стоимость в опыте

14 или 28 (для улучшенной версии)

Источник(и)
Road of Kings

Правда – ценный товар в Темном Средневековье, и способности находить ее действительно полезны. Вампир, владеющий этой техникой, может обработать цель так, что она не сможет говорить ничего, кроме правды, какой её знает; ложь не может сорваться с его губ, также как и его язык не издаст её. Конечно, цель может просто сохранять тишину. Эта способность не заставляет его говорить, но он не может произносить ложь.

Система
Игрок бросает Обаяние +Лидерство со сложностью, равной Силе Воли цели. Она также должна быть равна или выше по поколению, чем персонаж (как и всегда при использовании Доминирования). Успехи

вынуждают цель говорить только правду, а их количество определяет длительность.

Один успех Следующее заявление должно быть правдой
Два успехаЦель будет говорить правду следующую минуту
Три успехаЦель будет говорить правду всю сцену
Четыре успеха Цель будет говорить правду до захода солнца
Пять успехов Цель будет говорить правду до тех пор, пока находится в присутствии использовавшего Правдивый язык
Примечание
Персонажи с Доминированием 4 и Присутствием 4 могут дополнительно потратить 14 очков опыта, чтобы изучить Ауру неизбежной правды. Она расширяет воздействие Правдивого языка на всех в присутствии использующего её.

Опасное Могущество
Пусть каинит, владеющий высокими уровнями одной или нескольких Дисциплин, получает в свое распоряжение невероятную силу, эта сила также может (и часто — действительно начинает) воздействовать на него ментально. Подобно тому, как некоторые властители-люди развращаются и дегенерируют из-за полученной власти над другими людьми, нормальность каинита может оказаться подточена силой Даров Каина.

Когда применить «Психоз от дисциплины», в итоге остается на усмотрение Рассказчика. Ниже приведен перечень условий, которые указывают на возможность возникновения психоза от дисциплины. Как правило, опасность заполучить подобное расстройство имеется лишь у персонажей, владеющих Дисциплиной 6-ого или более высокого уровня, но если игроки и Рассказчик согласны, подобное расстройство может появиться и на более ранних этапах. Если персонаж соответствует трем условиям, он подвергается серьезной опасности получить временное психическое расстройство. При выполнении пяти или более условий способен появится постоянный психоз. Психические расстройства, подходящие для каждой из Дисциплин, перечислены ниже.

• Уровень одной клановой Дисциплины выше, чем суммарный уровень двух других клановых дисциплин.

• Уровень неклановой дисциплины выше уровня любой из клановых дисциплин.

• У персонажа есть несколько способностей одного и того же уровня Дисциплины.

• Персонаж достиг максимального потенциала в Дисциплине, не достигнув хотя бы 5-ого
уровня в другой.

• Персонаж несколько раз проваливал (ботчил) использование Дисциплины в последнее время.

• Персонаж неоднократно достигал феноменальных результатов (шесть или более успехов) при недавних использованиях Дисциплины.

• Персонаж сильно полагается на испольование Дисциплины, даже когда в этом нет необходимости.

• Персонаж изучил или развил Дисциплину в результате диаблери.

Временный психоз постепенно исчезает, когда вызвавшие его условия больше не выполняются, в то время как постоянные психические расстройства, вызванные Дисциплиной, остаются. В конечном итоге их можно преодолеть, как и любые другие психозы, но персонаж не может исцелиться, просто воздерживаясь от использования вызвавшей психоз Дисциплины, психическое расстройство все равно останется.

Безумное Начало
Да, можно начать уже с психическим расстройством от Дисциплины, взяв недостаток «Психоз\Deranged» (стр. 305 «Dark Ages: Vampire»), или решив, что персонаж изначально является сумасшедшим, если опциональная система Достоинств и недостатков не используется. Этот психоз должен быть завязан на самую развитую клановую дисциплину персонажа (и особенно хорошо это подходит персонажам, взявшим все четыре точки в одной Дисциплине). Взятие этого Недостатка при создании персонажа означает, что в ходе первых применений дисциплины что-то
пошло не так, или что персонаж недостаточно стоек психически, чтобы управлять ею.

Анимализм (Animalism)
Персонификация Животных (Animal Personification)
Некоторые мастера Анимализма настолько привыкают к общению с животными и оказыванию влияния на них, что забывают о том, что обычно животные не настолько развиты, как люди. Каинит, страдающий эт этого расстройства, ведет себя с животными, словно с людьми, говоря с ними как с обычными людьми и ожидая, что они будут отвечать как разумные существа.

Прорицание (Auspex)
Бессознательное чтение мыслей (Unconscious Thought Reading)
Каинит, привыкший к использованию «Прорицания» для проникновения в чужой разум при всяком удобном случае, может неожиданно обнаружить, что больше не способен отключать чтение мыслей. На него обрушивается «фоновой шум», или, если находится в компании всего одного или двух человек, он начинает отвечать на незаданные вопросы. Когда это психическое расстройство активно, персонаж получает штраф в +3 к сложности всх Ментальных и Социальных броков, а также штраф в +1 на сопротвиление Безумию\ Frenzy, если только не находится в компании всего 1–2 человек.

Химерия (Chimerstry)
Привыкание к Иллюзиям (Illusion Addiction)

Власть Химерии такова, что она способна создать все, что владелец способен вообразить… или пожелать. Иногда мастера этой Дисциплины впадают в зависимость от фантазий, которые способна создавать Химерия, и пропадают в собственных вымышленных мирах. Когда это расстройство активно, персонаж часами сидит, создавая доставляющие удовольствие иллюзии; чтобы предпринять что-либо иное, игрок должен сделать успешный бросок Силы Воли (сложность 7).

Стремительность (Celerity)
Дезориентация (Disorientation)
Это расстройство проявляется у тех, кто слишком настойчиво полагается на высокие уровни «Стремительности». Разум привыкает к медленному миру, который виден при активированной «Стремительности», и оказывается дезориентирован, когда мир «ускоряется» после прекращения действия Дисциплины. Персонаж оказывается сбит с толку темпом мира и получает +1 к сложности всех бросков, когда «Стремительность» не активна. Он может утверждать, что мир движется слишком быстро и что окружающие должны говорить медленно и не бегать.

Помешательство (Dementation)
В отличие от других Дисциплин, «Помешательство» не несет с собой риска довести до безумия — она гарантирует сумасшествие. Любой, изучивший «Помешательство», получает также хотя бы один психоз; если вампира впоследствии излечивают от безумия, он больше не сможет применять «Помешательство». Психическое расстройство связано не с самой Дисциплиной, а с индивидуумом, который ее выучил. Поэтому, как бы это ни было забавно, сосредоточенность на «Помешательстве» не несет опасности получить расстройство — по крайней мере, для самого персонажа. Впрочем, нахоящиеся рядом с ним, вполне вероятно окажутся заражены безумием.

Доминирование (Dominate)
Эмпатическая Слепота (Empathic Blindness)
Это расстройство, во многом похожее на то, что в наше время называют социопатией, встречается у часто пользующихся Доминированием. Персонаж становится слеп к нуждам, желаниям и намерениям других. Он не способен понять, почему другие вдруг могут быть несогласны с ним, не выполнять его приказы и вообще не делать чего-либо, чтобы ему служить. Он получает штраф в +3 к сложности всех Социальных бросков при общении с теми, кто не выполняет каждый его приказ, и должен проводить проверку на Безумие (сложность 4), если ему открыто неподчиняются.

Стойкость (Fortitude)
Недостаточный инстинкт самосохранения (Lack Of Survival Instinct)
Иногда каиниты, владеющие высокими урвнями Стойкости, уверяются в собственной неуязвимости — до такой степени, что пренебрегают даже смертельной опасностью. Персонаж уверен, что он несокрушим в бою. Он получает -2 к сложности всех бросков Смелости, но не будет уклоняться, парировать или блокировать наносимый удар, и крайне неохотно покидает поле боя. Если его все же ранили, или если друзья и

соратники покинули поле боя, он может принять решение отступить. Чтобы осуществить это, игрок должен сделать бросок Силы Воли. Сложность будет 9, если соратники покинули поле боя, 8 — если он получил ударных\bashing повреждений до уровня «Ранение\Wounded» (-4 уровня здоровья) или больше, 7 — если повреждения летальные, и 6 — если урон аггравированный. В случае смешанного урона используйте наиболее низкую сложность.

Затемнение (Obfuscate)
Навязчивая Невидимость (Compulsive Invisibility)
Это расстройство проявляется у тех пользователей Затемнения, кто или страдает от паранойи, или стремится передвигаться под Затемнением при каждой доступной возможности. В конце концов, страдающий от этого расстройства не может отключить собственное Затемнение. Игрок может сделать бросок Силы Воли (сложность 6), чтобы его персонаж сбросил Затемнение в важной ситуации, но он вновь вернется к невидимости при ближайшей же возможности.

Власть над тенью (Obtenebration)
Одержимость Тенями (Shadow Infestation)
Это не психоз, а скорее физическое состояние, иногда проявляющееся у применяющих «Власть над Тенью». Глаза персонажа превращаются в озера непроницаемой тьмы, в его присутствии тени движутся по собственной воле, и время от времени могут проявлятся спонтанные эффекты «Власти над Тенью». Игрок может подавить этот эффект, потратив пункт Силы Воли.

Могущество (Potence)
Пренебрежение Слабостью (Disdain of Weakness)
Владеющие «Могуществом» могут ломать бревна и с легкостью сокрушать камень, плоть и кость, и должны быть осторожны, чтобы не повердить окружающих людей и предметы. Страдающие от этого расстройства начинают выказывать полное пренебрежение к тому, что считают слабостью других. Персонаж постоянно отмечает хрупкость предметов и людей, и всегда вкладывает в физическое действие всю свою силу. Рукопожатие ломает руку собеседника, похлопывание по плечу превращается в сокрушительный удар, а, открывая дверь, персонаж вполне способен сорвать ее с петель.

Присутствие (Presence)
Бессознательное Влияние (Unconscious Influence)
Как уже разъяснялось в описании дисциплины, каиниты, владеющие «Присутствием», иногда бессознательно активируют силу своей харизмы. Страдающий от «Бессознательного Влияния» делает это постоянно, и что еще больше усугубляет положение, отказывается это осознавать. Беседуя с кем-нибудь, на кого он хотел бы повлиять, он автоматически применяет «Восторг», и даже если его обвиняют в применении Дисциплин, он будет отрицать это, поскольку верит, что жертва считает его невероятно обаятельным без какого-либо использования сверхъестественных способностей.

Превращение (Protean)

Неконтролируемое Превращение (Uncontrolled Shifting)
Обычно для применения «Превращения» требуется сознательное усилие. Однако персонаж, страдающий от «Неконтролируемого Превращения» обнаруживает, что его тело отзывается на подсознательные импульсы и его форма меняется без его сознательного желания. Если Гангрел испытывает гнев, он отращивает «Когти Зверя»; если он боится за свою не-жизнь, он принимает форму тумана. Это не только тратит кровь, но может поставить в неудобное, а то и явно опасное положение (активация «Когтей Зверя» для каинитов является аналогом выхватывания меча). Потратив пункт Силы Воли можно подавить этот эффект на одну сцену, хотя особенно сильные стимулы могут по-прежнему вызывать изменения (по усмотрению Рассказчика).

Смертоносность (Quietus)
Кровавый Фетишизм (Blood Fetishism)
Чаще всего встречающееся среди Ассамитов из касты воинов, это расстройство проявляется как нездоровая одержимость кровью. Страдающие от этого расстройства часто наносят порезы себе и другим, чтобы наблюдать за потоком крови, питаются часто и медленно, чтобы насладиться вкусом крови, мажут свое тело кровью и предпринимают другие малопривлекательные действия, благодаря которым они испытывают глубокое психологическое удовлетворение.

Серпентис (Serpentis)
Пренебрежение к человеческому облику (Disregard of Human Form)
Благодаря Серпентису Последователь Сета может приблизится к совершенству Сета. Поэтому некоторые Сетиты демонстрируют пренебрежение к собственной человеческой форме, вместо этого предпочитая принимать одну из форм, которую дарует Серпентис. Если кто-нибудь пытается убедить персонажа не принимать подобную форму или выйти из нее, персонаж должен сделать проверку на Безумие\ Frenzy (сложность 4), поскольку предложение оставить состояние близости с богом является оскорбительным.

Изменчивость (Vicissitude)
Бесконтрольное Перетекание (Uncontrolled Flow)
Полагаемое некоторыми Цимисхи не психозом, а возвышенным состоянием разума, это расстройство влияет на способность персонажа контролировать эффекты управления плотью. Время от времени проявляются спотнанные эффекты управления плотью и костью, обычно в качестве отзыва на внешние стимулы. Разгневанный Цимисхи может начать отращивать когти, а ласкающий любимого слугу может начать изменять этого слугу, делая того более красивым.

Источники:Players Guide to Hight Clans, стр. 149-162, Players Guide to Low Clans, стр. 143-156
Перевод — Русская Борзая